MEGAFORCE

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA force

1er mensuel des consoles SEGA

HORS SÉRIE

exceptionnel

SPÉCIAL SONIC

Les plans complets de

CADEAU ! 2 POSTERS GÉANTS

SONIC 3 - SONIC CHAOS
SONIC SPINBALL
SONIC CD
SONIC 1 et SONIC 2

sur MEGADRIVE, MEGA-CD, GAME GEAR et MASTER SYSTEM

T 5941 - 2 H - 30,00 F-RD

HORS-SÉRIE • ÉTÉ 1994 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95$ (Can)

SOMMAIRE

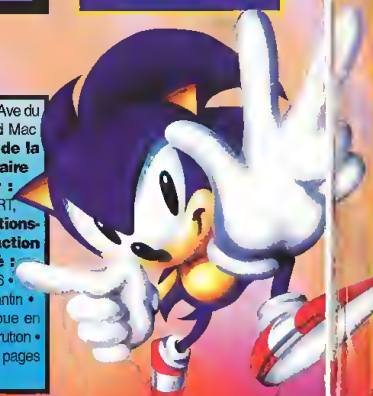
HORS-SÉRIE ETE 1994

édito

Coucou !
Oui, le voici, le voilà, vous tenez bien entre vos mains notre Hors-Série annuel, que nous avons entièrement dédié à Sonic, "star-système" oblige ! Pour tout vous dire —et vous le constaterez vous-même dans ce numéro— il est un fait que notre mascotte vénérée, depuis quelques temps, prend à elle seule une place de plus en plus conséquente, je n'en prendrai pour exemple que la solution complète de Sonic 3 qui occupe 40 pages ! De plus, avec les "petits" derniers —je pense à Sonic Spinball et Sonic Chaos, il devenait plutôt difficile de lui consacrer l'espace suffisant pour "s'épanouir" au sein du Mega Force normal, avec le risque d'attendre de longs mois avant de pouvoir y publier toutes ces solutions. Du coup, nous nous sommes dits qu'un numéro spécial entièrement consacré à Sonic serait une bonne idée (n'est-elle pas ?!), et nous en avons profité pour vous offrir la "totale", c'est-à-dire les solutions complètes de pratiquement tous les jeux Sonic, ce dernier se trouvant donc décliné "à toutes les sauces", en Megadrive, Mega-CD, Master System et Game Gear. Enfin, pour la bonne bouche, nous avons fait le tour des "goodies" (Oups, pardon Monsieur Toubon, des "produits dérivés"...) basés sur l'effigie de Sonic, et ce seul tour d'horizon devrait vous donner le tournis ! Bref, voilà notre chère mascotte installée dans ces 128 pages qu'elle mérite amplement, et dont nous espérons qu'elles répondront à toutes vos attentes !
Bonnes vacances !

SCHMÜRZ

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 103 boulevard Mac Donald, 2ème étage, 75 019 PARIS • Tél : (1) 40 05 00 87, Fax : (1) 40 38 31 34 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmurz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** François DUPORT, Dominique DESSEIGNE • **Direction Infographique :** Daniel DIAS • **Rédaction et Solutions-Dossiers :** MANU, Pascal HENDRICKX, Francis MANFREDINI, Stephane HEBERT • **Rédaction "Goodies" :** Benjamin JANSSENS • **Couverture :** Dominique DESSEIGNE • **Publicité :** Isabelle WEILL • **Directeur des Ventes :** Philippe THOREAU - Tél 43 44 77 77 Terminal EB6 • **Modification et Service de Réassort :** N°vert 05 19 84 57 • **Photogravure :** P.P.O./Pantin • **Impression :** JEAN DIDIER • **Distribution :** Transports Presse • Mega Force est distribue en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réserves pour tous pays • Depôt légal a parution • **Tirage de ce numéro :** 100 000 exemplaires • Ce numéro comporte un Poster recto/verso de 8 pages non foliotees broche en milieu de magazine



SONIC 3 / MEGADRIVE

Certainement l'une des plus grandes aventures de Sonic sur Megadrive, et la grandeur de ses niveaux en fait un jeu réellement très attrayant. Les amateurs du genre apprécieront vivement.

Page 4

LES PLANS COMPLETS

SONIC SPINBALL / MEGADRIVE

Vous devrez batailler ferme pour venir à bout de ce jeu diabolique, et pour les passionnés de flipper, ce devrait être un véritable régal car le "tilt" n'est pas au programme...

Page 49

SONIC-CD / MEGA-CD

Les premiers pas de Sonic sur Mega-CD sont très réussis et en plus, on a le plaisir d'y faire la connaissance de sa petite amie ! Les stages "émeraude" sont magnifiques, vivement la suite !

Page 58

SONIC CHAOS / MASTER SYSTEM

Plus particulièrement destiné aux plus petits, ce jeu n'en est pas moins très agréable à jouer et n'allez pas croire que c'est si facile que ça, car pour décrocher la cinquième émeraude, vous risquez de "ramer" un peu...

Page 76

SONIC 2 / MEGADRIVE

Un déjà "classique", où notre héros est cette fois accompagné d'un petit renard surnommé Tails, qui lui sera parfois d'un grand secours pour tenir en échec le méchant Dr.Robotnik.

Page 92

SONIC 2 / MASTER SYSTEM et GAME GEAR

Toujours en quête de l'émeraude ultime, notre héros adoré n'en oublie pas pour autant d'en découdre avec le démonique Dr.Robotnik et ses acolytes de choc. Que ce soit sur Game Gear ou Master System, l'amusement est garanti !

Page 104

SONIC 1 / MEGADRIVE

La naissance du hérisson bleu le plus rapide de l'univers restera sans aucun doute dans les annales des jeux vidéo. La première aventure de Sonic sur Megadrive devrait vous rappeler d'excellents souvenirs...

Page 116

...ET LES AUTRES RUBRIQUES :

SONIC ET SES PRODUITS DÉRIVÉS 122
ABONNEMENT "SPECIAL SONIC" 44
RÉASSORT / ANCIENS NUMÉROS 102

SONIC 3

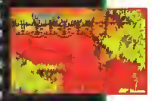
LA BOITE DE PANDORE !

Voici le code Game Genie qui vous permet d'accéder à toutes ces belles options : AA6T-AAXC

Select Stage

Vous ne serez sûrement pas tous vos amis se battent de vous parce que vous n'arrivez pas à passer Angel Island ? Voici enfin la fin ! Montrez la voie, appuyez sur Start et quand Sonic bouge son doigt à la page d'intro, vous aurez droit à un "select stage" magique !

L'anneau magique



Entrez le code, appuyez sur Start et quand Sonic montrera son doigt, choisissez le niveau. Ensuite, une fois vers le niveau, appuyez sur A et Start, puis appuyez sur B pour transformer Sonic en anneau. Vous pouvez rejoindre votre forme initiale en appuyant sur A, alors que C vous retransforme en anneau. Il est à noter que quand vous serez en anneau et que vous vous retransformerez en Sonic, l'anneau restera dans l'écran, ce qui vous assurera que c'est très pratique pour collecter un grand nombre d'anneaux sans se fatiguer !

Le ralenti

Reprenez le même procédé que précédemment (" anneau magique", appuyez sur Start pour faire une pause dans le jeu, puis maintenez B enfoncé pour ralentir au maximum. Un "plus" impressionnant, surtout quand Sonic se trouve dans les zones spéciales...

Super Sonic

Si l'attendrissement vous, le fait de devenir un "Super Sonic" ! Ce que seuls les "vrais" réussissent, est désormais accessible au commun des mortels. Pour ce faire, suivez le même processus que précédemment, utilisez le tips "Anneau magique", et appuyez sur A pour transformer Sonic en télévision.

Placez ensuite la télévision n'importe où dans l'écran en appuyant sur C, puis appuyez sur B pour revenir à Sonic en forme initiale, re retrouvez la forme "Sonic", sautez sur la télé que vous venez juste de placer, et celle-ci vous transformera en Super Sonic !

Je ne vous ferai pas l'affront de vous présenter Sonic et a fortiori Sonic 3... Je vous dirai simplement que c'est la version la plus aboutie de ce jeu mettant en scène la mascotte de Sega. Un peu moins vaste que Sonic-CD sur le fabuleux Mega-CD, vous n'en serez pas pour autant déçu par ses niveaux. Ils sont en effet superbes, et le travail des graphistes a dû être démoniaque car on n'ose à peine croire qu'il y ait autant de couleurs sur notre "seize bits" préférée ! Voilà, je ne vous retiens pas plus longtemps, je sais que vous piaffez d'impatience de dévaler les pentes avec notre hérisson favori et son acolyte Tails, le renard le plus rapide des steppes !

CHOIX DU NIVEAU

Après avoir entendu l'annonce du nom Sega, faire très rapidement Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut et Haut pendant Sonic se matérialise à l'écran, et un son va alors retentir. À la page de présentation qui apparaît ensuite, faire Bas pour dévoiler le "Sound Test", option supplémentaire sous "Competition". Faire Start pour entrer dans ce nouvel écran et ainsi choisir son niveau, sous-niveau, niveau bonus, Sound Test et même revoir des images de Sonic 2 !

CODES ACTION REPLAY

0001F 04500 — Permet de jouer avec le caractère Tails dans le niveau

0001F 04400 — Permet de jouer avec le caractère Knuckles dans le niveau

FFFE1 [illegible] — Vies infinies

FFFE2 [illegible] — Anneaux infinis

[illegible] — Change Sonic en d'autres graphismes... et rebaptise des éléments dans les niveaux ! (Je ne connais de quoi il s'agit ?)

[illegible] — [illegible]

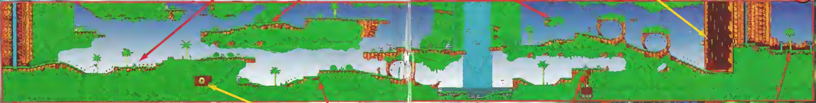
Pour la version US :

[illegible] — Choisir un niveau (appuyer sur Start pendant l'écran titre puis C, pour le valider C à nouveau et maintenant B). Tenir appuyé sur l'écran pour "activer" Sonic A et Sonic puis B pour activer Sonic. A quoi ressemble une image de l'autre ? Allez voir le sport. B pour la musique.

ANGEL ISLAND

SONIC 3

NIVEAU 1-1



Toujours le même principe : collectez un maximum de "rings" (anneaux) pour bénéficier d'une vie supplémentaire et améliorer votre score.

Si vous vous faites toucher par un ennemi quel qu'il soit, vous verrez tous vos anneaux s'éparpiller aux quatre coins de l'écran. Toutefois, essayez d'en récupérer un maximum pendant la débandade.

Les lampadaires vous serviront de sauvegarde, mais si vous possédez au moins cinquante anneaux, vous pourrez accéder au stage-bonus en sautant dans l'auréole étoilée.

Ne foncez pas tête baissée car il est possible que vous tombiez sur un bumper tel que celui-ci, qui vous projettera en arrière à la vitesse de l'éclair !

Les fameux pics ! Vous en retrouverez tout au long du jeu, inutile de vous dire d'éviter de vous asseoir dessus...

Poussez le rocher vers la gauche pour pouvoir accéder aux trois téléviseurs coincés au fond de la grotte.

Première rencontre avec le Dr Robotnik ! Vous ne pourrez en aucun cas le détruire, mais si vous voulez le toucher, prenez garde à ne pas perdre tous vos anneaux d'un seul coup...

Allez, c'est parti ! Votre premier contact avec les nouvelles aventures de Sonic va se faire dans un milieu tropical, et il vaut mieux pour vous que vous aimiez la verdure et la chlorophylle... Vous allez rencontrer de nombreuses créatures fabriquées par le docteur Robotnik : méfiez-vous en, car elles risquent de vous désarçonner à tout moment.

LES CLEFS DU POUVOIR

1-UP
L'option la plus importante du jeu pour moi, c'est une vie supplémentaire.

Le bouclier de feu
Il vous permet, en appuyant deux fois sur le bouton de saut, de vous propulser en formant une boule de feu, et les ennemis n'aiment pas du tout ça !

L'invincibilité
"No comment" !

Le bouclier électrique
Il attire automatiquement tous les anneaux se trouvant autour de vous ! Et en faisant un double saut, vous pourrez vous propulser très haut, comme avec une sorte de mini-réacteur. En revanche, l'inconvénient majeur, c'est que quand vous entrerez dans l'eau, plus de bouclier, et lui non plus n'aime pas la flotte !

Robotnik
C'est un "vrai piège" ! Quand vous le toucherez, tous vos anneaux disparaîtront...

Le Super Anneau
En touchant ce téléviseur, vous obtiendrez la modique somme de dix anneaux...

Le bouclier d'eau
Très pratique dans les milieux aquatiques, il vous permettra de respirer dans l'eau sans prendre de bulles d'air. Il peut aussi, en réalisant un double saut, vous permettre de rebondir tel un ballon.

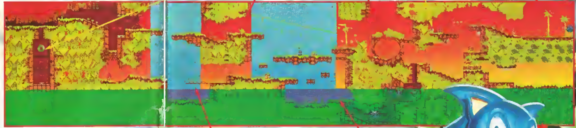
Special Zone
Ce sont des zones bonus, qui vous permettent de récupérer les sept émeraudes du chaos. Pour y pénétrer, touchez tout simplement les anneaux géants qui sont disséminés tout au long des différents stages.

NIVEAU 1-2

Accrochez-vous à la poignée pour vous laisser descendre, puis lâchez-la après avoir effectué un superbe looping.

Que la force centrifuge soit avec vous !...

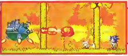
Le gardien que vous avez vu quelques secondes à la fin de la zone Angel Island... Eh bien cette fois, vous allez le voir un peu plus longtemps, et prenez garde à ce que ce ne soit pas pour l'éternité !



Comme vous avez pu le constater, le Dr Robotnik a mis le feu à la forêt. Mais n'ayez crainte, cela ne vous gênera aucunement dans votre progression. Comme d'habitude, profitez des premiers niveaux pour accumuler un maximum de vies supplémentaires, car les niveaux qui suivent sont loin de constituer une partie de plaisir. Comme vous avez la chance d'avoir le plan sous les yeux, n'hésitez pas à fouiller le niveau de fond en comble, vous pourrez ainsi récupérer de nouveaux items et, par la même occasion, vous familiariser avec leurs pouvoirs.

Attention ! Ce pont est piégé, ne traînez pas lorsque vous aurez à le traverser. Sinon, c'est la fosse...

Cette plate-forme monte et descend de manière régulière. Pour pouvoir atteindre le bas de ce tableau, vous devrez attendre qu'elle soit au plus bas, et vous précipiter avant qu'elle ne remonte, vous bloquant à jamais dans les profondeurs aquatiques de cette île qui n'a "d'angélique" que le nom !



Le Boss ! C'est une partie de plaisir comparé à ce qui vous attend plus loin... Dès qu'il apparaît, sautez-lui quatre fois dessus et il explosera sans rien demander à personne !

NIVEAU 2-1

Vous allez démarrer ce niveau sur les chapeaux de roues ! Pour exploser le premier rocher qui vous barre la route, vous devrez vous mettre en boule et vous engouffrer dans un conduit creusé à même la roche. Des conduits comme celui-ci, vous allez en rencontrer quelques-uns au cours du jeu mais attendez-vous à beaucoup mieux par la suite. Pour les amateurs de fêtes foraines, c'est "banco" !...

Après vous être battu contre Mr Catakiller, vous pourrez vous recharger en anneaux en empruntant le chemin du bas.

Éclatez le muret de droite pour atteindre le tunnel.

Traversez ce mur et marchez sur l'interrupteur pour faire baisser le niveau du fleuve un peu plus bas.

Un bumper est enfoui sous le sol, marchez tout simplement sur lui et vous serez catapulté sur la plate-forme supérieure.

Trois loopings vous attendent dans cette descente. Tapez la méga bourre et vous aurez à coup sûr la tête dans le sac !

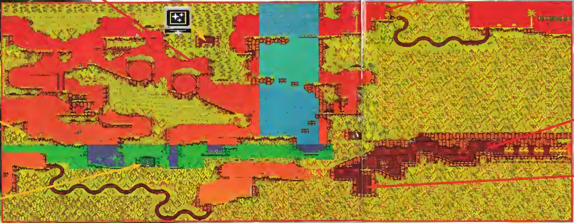
Mr Monkey Dude essayera de vous dégommer avec ses noix de coco pour vous faire tomber sur les pics.

Des pics apparaîtront à cet endroit, alors ne loupez pas votre envol à partir du tremplin de gauche.

NIVEAU 2-2

L'essence même du Dr Robotnik a pénétré dans le sol de "l'île des Anges". La débarrasser de tous ces parasites serait une bien bonne chose pour le rendre de nouveau paradisiaque !

Cette plate-forme n'arrête pas de monter et de descendre. Attendez qu'elle soit au plus bas pour l'escalader et qu'elle soit au plus haut pour atteindre le sommet du looping, sinon vous aurez une surprise !



Cette plate-forme s'effondrera assez rapidement lorsque vous l'emprunterez, alors ne traînez pas !

HYDRO-CITY

NIVEAU 1-1

Bienvenue dans le monde du futur ! Voici un niveau titanesque fait de briques et de pics, en plus ça rime ! Les ennemis sont omniprésents et plus qu'un coriaces, alors soyez très "agile du paddle" !

Dans ces loopings, vous pourrez récolter un maximum de trente anneaux.

Empruntez ce chemin pour récolter un maximum d'anneaux.

Eh les gars, voici une véritable collection d'anneaux à mettre à votre actif !

Faites-vous ce looping, vous y recolterez un grand nombre d'anneaux.

En arrivant dans cette zone, aidez-vous du bumper de gauche pour vous propulser sur la droite et ainsi finir le niveau.

Sautez sur ce bouton poussoir pour ouvrir la porte de droite.

Servez-vous du souffle de ces hélices pour vous propulser dans les airs.

Un petit truc marrant, comme ça en passant ! Faites-vous propulser par l'un de ces deux bumpers et attendez quelques secondes. Vous allez éprouver la même chose que si vous essayez de regarder Canal + sans décodeur, je ne vous en dis pas plus, vous verrez...

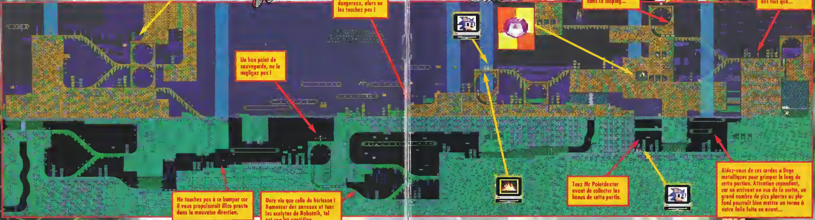
Sonic devra utiliser ce curieux moyen de transport pour traverser sans encombre le passage rempli de pics.

Ici, soyez sûr de bien contrôler Sonic sinon il est certain qu'après ces dix anneaux, il finira par s'empaler sur les pics sortant aléatoirement du sol.

SONIC 3

NIVEAU 1-2

La chasse aux anneaux continue ! Prenez votre temps et la récolte pourra être des plus rentables ! Sinon, vous trouverez évidemment les ennemis habituels, méchants, coriaces, meurtriers, enfin bref, des ennemis, quoi !



LES NOUVEAUX ROBOTS DE ROBOTNIK

Bloominator
Une ex-plante carnivore, "relookée" pour l'occasion ! Elle crache des spores qui ont la forme de boules hérissées de pics.

Monkey Dude
Un bien piètre "remake" de la planète des singes que ce droïde métallique aux allures simiesques ! Il lance des noix de coco entières, et avec la coquille, mauvais pour le crâne, ça !...

Turbo Spiker
Il lance un missile piquant dans votre direction. Pour le tuer (le monstre, pas le missile) : une bonne roulade !

Jawz
C'est un requin volant ! Pour vous en débarrasser, une seule tactique : sautez-lui sur le dos.

Pointdexter
C'est l'équivalent du poisson-lune, mais en acier ! Pour le détruire, vous devrez attendre qu'il ait rétracté ses pics, sinon c'est l'embrochage !

Tunnelbot
Peut-être a-t-il collaboré au méga-chantier du tunnel sous la Manche, il n'en reste pas moins que maintenant, il est passé sous le contrôle de Robotnik. Pour le détruire, attendez qu'il pointe ses forets vers le haut, et sautez-lui dessus par en-dessous.

Catakiller
Vous ne pourrez le détruire qu'en lui faisant exploser la tête. Le reste de son corps crache des jets de feu et leur contact est mortel.

Rhinobot
Pas très méchant, il charge tout ce qui bouge. Pour le réduire au silence, sautez-lui dessus ou faites une bonne petite roulade...

Blastoid
Dès que vous les voyez, sautez-leur sur le fût et quelques instants après, ils vous joueront un "remake" des canons de Navaronne. Attention cependant, car si vous êtes dans le périmètre de leurs tirs alors qu'ils font feu, adios!

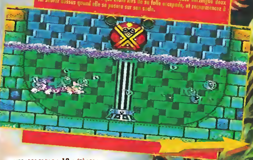
Mega chopper
Vraiment énervants, ils vous mordent et ne vous lâchent plus. En plus, pour chaque seconde de morsure, l'un de vos anneaux disparaîtra.

Spiker
Ce ne sont pas des pics ordinaires, ils se cachent à la place des pics normaux, surgissent du sol et lancent leurs boulets de chaque côté. Si vous leur tombez dessus, ne craignez rien, vous ne perdrez pas une once de vie, mais rebondirez sur leurs pics de caoutchouc. Pour les tuer, une roulade.

Mantis
Les mantes religieuses métalliques sont de la partie ! Elles sautent de part en part du niveau, et essayent de vous toucher. Pas très dures à tuer : un saut sur la caboche et c'en sera terminé !

Spin Doctor

Le Docteur Robotnik a mis au point une machine à laver très particulière, que Tails et Sonic ne vont pas beaucoup apprécier ! Pour la détruire, il n'y a pas trente-six solutions : quand elle se pose sur son socle, sautez-lui sur la caboche, puis quand elle se met à tourner sur elle-même, ne touchez à rien. Elle partira ensuite se coller au mur de droite et descendra le demi-cercle de la pièce à toute berzingue deux fois de suite. Évitez-la coûte que coûte lors de sa folle escapade, et recommencez à lui sauter dessus quand elle se posera sur son socle.



NIVEAU 2-1

Bienvenue dans l'un des stages les plus rapides du jeu. Vous n'allez pas en revenir tellement ça "speede", c'est un véritable hymne à la vitesse ! Autrement, rien de bien insurmontable, avec les ennemis habituels, méchants et coriaces !...

Dès le début du stage, ne manquez pas le plot de sauvegarde !

Les loopings, un dehors de vous donner de sacrées migraines, sont aussi de sacrés reservoirs à anneaux dans l'univers de Sonic !

Sautez à l'intérieur de ce tuyau, vous découvrirez ce que le mot "acceleration" veut dire... A vous la grande descente !

Prenez garde à ces murs qui s'écrasent sur le sol, ou vous finiriez aussi plat qu'une crêpe au sarrasin...

Éclatez ces murs grâce à votre attaque en boule.

Servez-vous de ce ressort pour atteindre les plates-formes superieures. Allez ensuite toucher la borne de sauvegarde.

Ce toboggan draine une grande réserve d'eau. En l'empruntant, prenez garde car, en arrivant en bas, un grand nombre de pics plantés dans le sol pourraient bien stopper net votre avancée "supersonique" !

Vous devrez de nouveau vous servir du souffle des hélices pour vous propulser dans les hautes sphères du stage.

Encore plus d'anneaux à récupérer dans le Rollercoaster, et en un minimum de temps s'il vous plaît !

Prenez votre élan dans ce tube, le montée d'adrénaline qui s'ensuivra vous laissera sur le carreau !

En arrivant près de ce tohog-gan, prenez votre élan, et a vous la grande glissade !
Vous aurez besoin d'une bonne paire de baskets pour grimper ici.
Laissez-vous attraper et propulser par les rouleaux d'accélération afin de pouvoir grimper la grande pente de droite.
Ne tombez surtout pas sous l'eau, ou vous perdriez toute chance de survie. À droite les pics, a gauche le Dr Robotnik : c'est ce que l'on appelle "tomber de Charybde en Scylla" !
Vous voulez des anneaux ? Ils sont ici, bonne chance...!
Sautez sur ces barils mouvants pour atteindre le haut du niveau.
Un excellent "timing" sera requis pour passer cette montée "piquante" !
Le Boss !
NIVEAU 2-2
Le dernier niveau de la ville aquatique... Je vous laisse vous rassasier du plaisir de la vision de notre montage ! C'est grand, c'est haut et il y a plein de méchants qui veulent vous faire la peau !
SONIC 3

MARBLE GARDEN

NIVEAU 1-1

Vous allez devoir user et abuser de votre attaque en roulade pour tuer tous les ennemis. Je vous laisse le plaisir de juger la descente du début, vous allez repousser les limites de la vitesse en l'empruntant !

Sautez sur cette plate-forme si vous voulez atteindre les hauteurs du stage et, bien sûr, le niveau bonus.

Un troupeau de "Pointdexter volants" !

Prenez garde à ces fléaux, car le moindre contact avec eux pourrait bien vous être fatal !

Cette plate-forme s'écroulera quelques instants après avoir été foulée. Attention, c'est le seul passage possible pour atteindre le niveau bonus.

Un grand nombre d'anneaux pour votre escarcelle !

Sautez sur l'une de ces trois plates-formes pour atteindre la zone de droite.

Éclatez ce Tunnelbot pour débloquer le passage.

Plaquez-vous contre ces rails et tournez sur vous-même. Telles des dynamos, elles se mettront alors à tourner en, faisant sortir de terre des plates-formes vous permettant de continuer votre route.

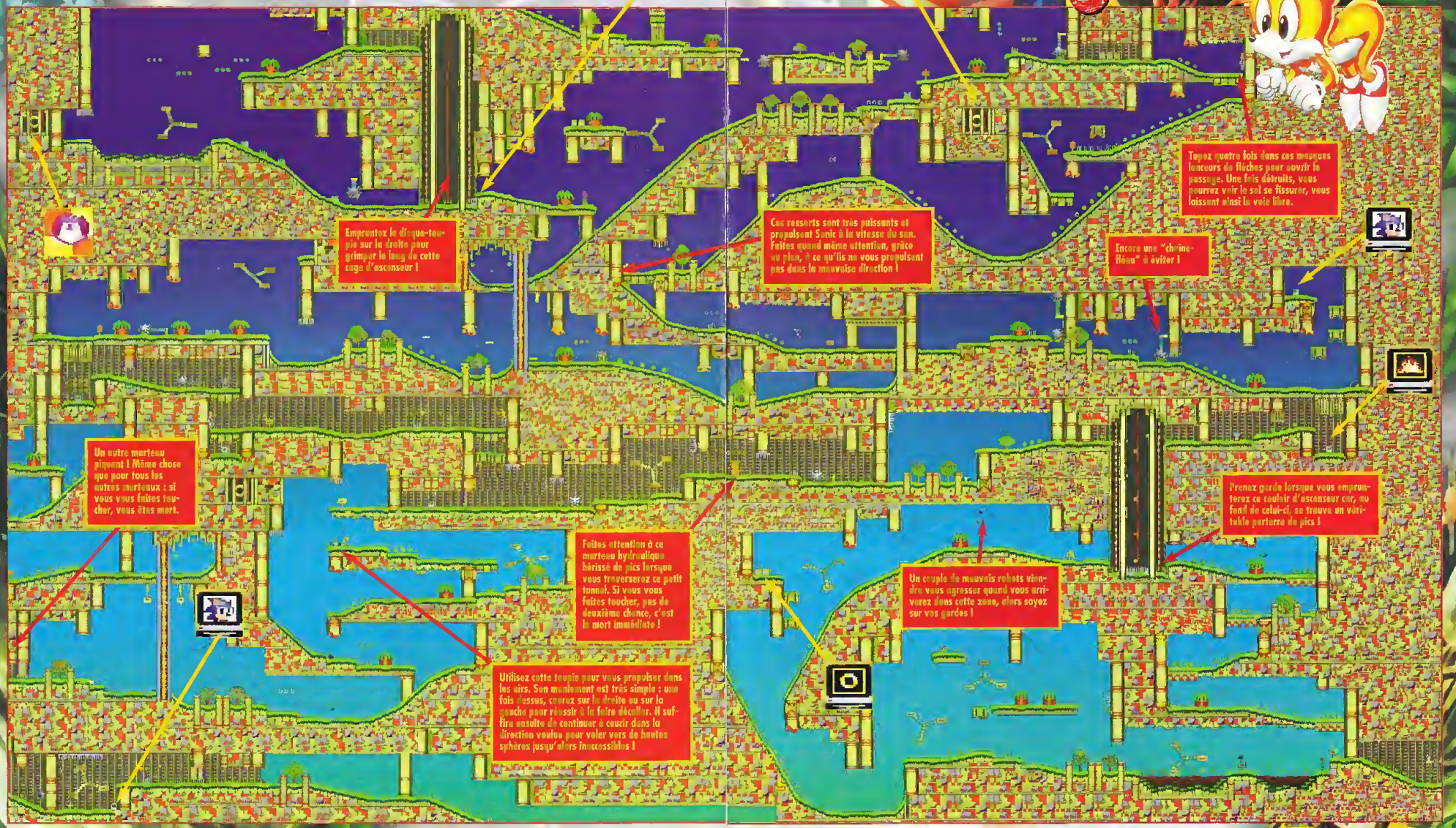
Cette boue n'est pas mortelle à condition d'y faire de petits sauts pour ne pas y sombrer corps et âme !

Le Dr Robotnik va faire une brève apparition et déclencher un tremblement de terre...

NIVEAU 1-2

Ce niveau de la zone Marble Garden contient un maximum de plates-formes. Vous devrez être patient pour les utiliser car elles tournent le plus souvent à petite vitesse, et vous serez évidemment tenté de réaliser un saut, ne les empruntez pas car votre précipitation risque de vous entraîner vers certains pièges, beaucoup plus gênants que les quelques plates-formes dont vous aurez fait l'économie.

SONIC 3



NIVEAU 2-1

Sonic et Tails vont pouvoir se tirer des méga bourres dans ce stage. Des descentes, des lignes droites, tout a été conçu pour le "fun", même les ennemis. Vous verrez, ils sont très rigolos, car ils vous tuent avec le sourire !

Faites une roulade en étant collé à ces roues bleues pour faire apparaître plusieurs plates-formes.

Chevauchez le disque-toupie pour traverser l'espace qui vous sépare de la plate-forme de gauche.

Des Mantis vous sauteront sur la caboche dès que vous approcherez de cette colline...

N'oubliez pas de sauvegarder dans le creux de cette caverne. Si, par malheur, vous perdiez une vie, vous seriez bien content de recommencer si près du but !

Une autre borne de sauvegarde, très utile pour les petits ennuis "post-mortem" !

Faites tourner, non pas la roue de la fortune, mais la roue à plates-formes pour pouvoir continuer votre route.

Accrochez-vous à ces étastiques pour grimper le long de ces pentes.

Laissez-vous glisser le long de cette pente pour récolter un maximum d'anneaux.

Sautez sur le haut de cette statue pour la détruire et éviter ainsi les flèches qu'elle vous décoche.

NIVEAU 2-2

Dernier stage de la zone Marble Garden, mais aussi le plus grand. Vous n'avez qu'à regarder le mantage, bonjour la galère ! Sinon, rien de bien spécial comparé aux niveaux précédents, en on mat la routine !

Air Attack : pour battre ce curieux bonhomme, attendez qu'il vous lance ses grenades sous-marines puis sautez sur la gerbe d'eau provoquée par leurs explosions afin d'atteindre Robotnik.

Un autre fléau tournoyera au bout d'une chaîne. Ne vous laissez pas surprendre !

Ne sautez pas prématurément à travers ce passage car vous risqueriez de finir écrasé sous ce marteau hydraulique.

Ici, le sol s'effondrera sous votre poids... Ne vous inquiétez pas si vous tombez, aucun mauvais coup ne vous attend après cette chute !

Les masques crucheurs de flèches en toujours une place prépondérante dans ce stage. Pour les détruire, comme d'hab' !

Robotnik viendra vous narguer encore une fois ! Pour le défaire, sautez-lui comme d'habitude sur la tête.

Ce looping vous conduira dans les bas-fonds du stage.

Une taupe vous attendra au bord de cette butte. Empruntez-la donc pour visiter les hauteurs de cette zone.

Robotnik fera une brève apparition dans ce tunnel. Touchez-le plusieurs fois sans prendre de risque, car vous aller devoir l'affronter encore une fois à la fin du stage.

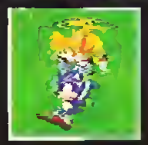
Un grand nombre de Mantis vous attendront ici, alors soyez des plus prudents quand vous arriverez dans cette zone.

CARNIVAL NIGHT

NIVEAU 1-1

La vie nocturne sur l'île Flottante est en train de disparaître... Frayez-vous un chemin en tournant et rebondissant à travers cette zone colorée, remplie de plates-formes anti-gravité. Doremeat transposé, il s'agit d'un niveau identique au Casino Zone dans Sonic 2, mais en beaucoup plus complexe !

LES SUPER MOUVEMENTS DE SONIC

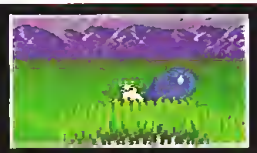


"Airlift"

Une grande nouveauté dans Sonic 3 ! Si vous jouez tout seul mais avec Tails actif, et que Sonic se trouve en difficulté, vous pourrez vous précipiter sur le deuxième paddle et diriger Tails pour qu'il vienne prêter main-forte à Sonic (voir photo).

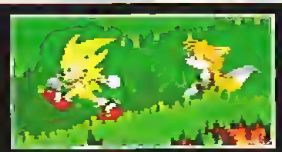
"Insta-shield"

Si vous vous sentez en danger, appuyez deux fois sur le bouton de saut. Vous générerez ainsi un bouclier électrique qui vous permettra d'être invulnérable face à n'importe quel projectile.



"Spin dash"

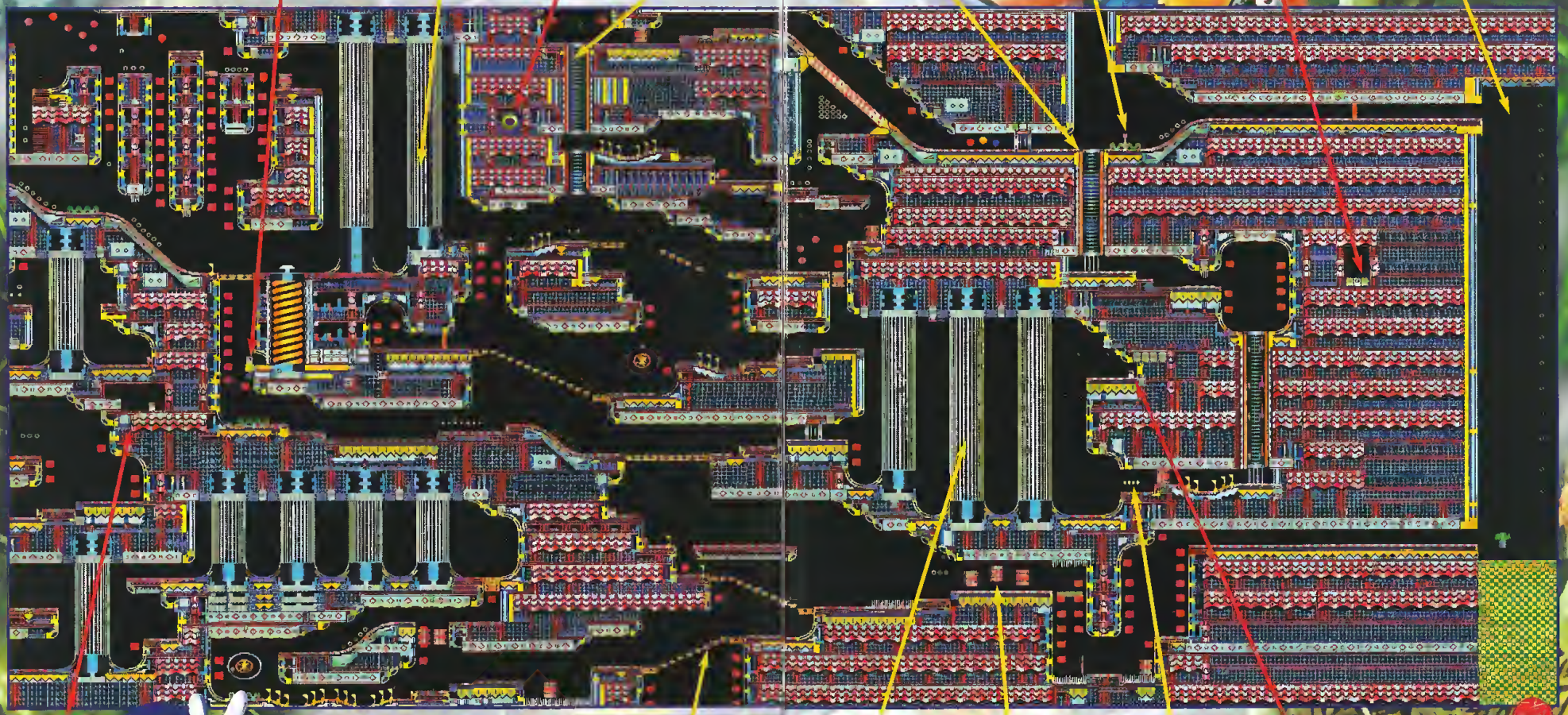
Comme dans Sonic 2, en réalisant cette attaque en boule, vous pourrez —en plus de prendre un maximum de vitesse— détruire un grand nombre d'ennemis disposés sur le sol. Attention cependant à ce qu'ils ne soient pas équipés de rasoirs qui pourraient vous être fatals quand vous les toucherez. Pour effectuer cette attaque, dirigez votre manette vers le bas et appuyez plusieurs fois sur le bouton de saut.



"Super Sonic"

Pour vous transformer en Super Sonic, il faudra que vous ayez réussi à collecter les sept émeraudes dans les stages spéciaux, et que vous ayez au moins cinquante anneaux sur vous. Ainsi équipé, faites un saut et, une fois en l'air, appuyez une deuxième fois sur le bouton de saut. Vous serez alors transformé en "Super Sayan Sonic" (ouuuu, Gokuu !) et serez invulnérable face à tout ce qui pourrait vous être néfaste !

NIVEAU 1-2



Grimpez sur ces larges tubes et frayez-vous un chemin à travers eux, vous rapprochant ainsi irrésistiblement de la fin du stage.

Sautez dans ce tube et vous serez transporté dans une nouvelle section du niveau.

Faites-vous aspirer dans ce tube et vous émergerez dans la section inférieure. La sortie est maintenant en vue !

Passez par cette borne de redémarrage pour l'activer. Cela vous fera gagner du temps et éviter l'immense frustration d'avoir à recommencer au début du stage.

Ici sont regroupés plus d'anneaux qu'un hérisson bleu ne peut en espérer ! En passant par cette ouverture, vous collecterez les anneaux pour votre plus grande joie.

Pour être franc, ce niveau est sacrément dur à terminer. Il y a une foule de tubes et de tremplins sur lesquels il faut foncer, pour accéder à ce "finish" rapide ou... à une fin prématurée ! Il y a toujours le danger de connaître une mort expéditive dans les mains d'un Badnik ou sur quelques pics, alors soyez toujours sur vos gardes. C'est un bon niveau, un de plus pour ce niveau 4. Suivez la carte, prenez votre temps et ça devrait rouler !

Montez ces ascenseurs et continuez votre épique quête, "haggy-boy" !

Accrochez-vous à ces tubes pour être transporté en haut ou en bas, cela dépendant de la position de l'élévateur.

Ces barils rebondissent de haut en bas, menaçant d'écraser sur leur passage tout hérisson imprudent...

Un autre jeu d'anneaux à ajouter à votre collection... Vous n'avez qu'à courir dessus pour les ramasser facilement.

NIVEAU 2-1

"Alors !? Ha, ha, ha ! Tes ridicules tentatives t'ont amené jusqu'ici, hein ? Eh bien, tu dois penser que tu es un tortiche, mais tente ta chance contre ceci, Mr Sonic !" dit le Dr. Robotnik tandis qu'il s'installe sur son "Robo-Sofa". Mais grâce à son "Robo-Moniteur" géant, il peut aussi voir Sonic et Tails se moquer complètement de ses menaces. "OK Tails, donnons une leçon à cet enf...." dit Sonic. "D'accord" acquiesça Tails, puisque nous savons tous que Tails fait toujours ce que Sonic lui dit. Sur ce, ils se retournèrent tous les deux et allèrent affronter le prochain stage... Comme la carte vous a probablement déjà attiré l'œil, vous avez remarqué que cette zone est similaire à la dernière visitée, mais toutefois avec une différence : c'est largement plus sanglant ! Toutes sortes de dangers vous attendent, notamment des Badniks, des pièges et des pics. Faites un faux mouvement, et vous ne serez qu'une histoire ancienne ! Soyez attentif, et prêt à affronter ce qui vous arrive...

SONIC 3

Essayez d'atteindre cette plate-forme, vous pourrez y recupérer quatre anneaux ; c'est cool, non !?

Essayez de passer à travers ces plates-formes d'anti-gravité pour recuperer le vis qu'elles surplombent !

Utilisez ces boules d'anti-gravité pour reussir à grimper le long de ce mur, et ainsi continuer votre chemin.

Ne soutez pas trop haut dans ce passage, ou les pics pourraient tres vite vous "rappeler à l'ordre"...

Ne vous faites pas coincer par ces gros barils mouvants, ou vous seriez tres vite reduit a l'état de bouillie sanguinolente...

Ces plates-formes vous permettront d'atteindre différents bonus.

Whoooooh ! Descendez le long de ce tube et soyez très attentif en même temps.

Courez a travers la trappe secrete dans les murs pour recupérer ces trois items.

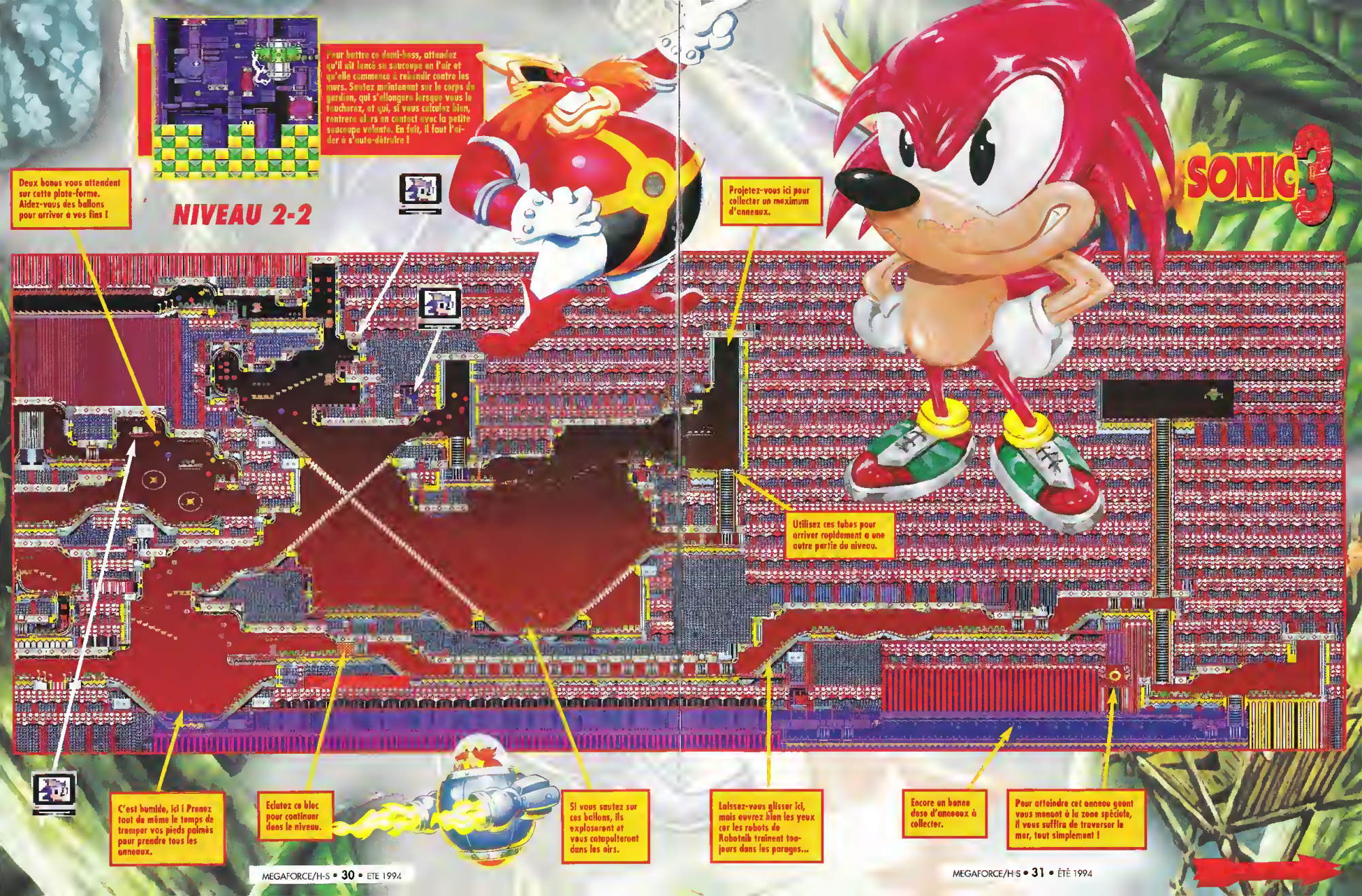
Vos reactions sont beaucoup plus lentes dans l'eau que sur la terre. Celo a sûrement un rapport avec la physique, je suppose ! Dans tous les cas, en gardant bien a l'esprit ce handicap, évitez les Badniks qui rôdent dans le coin.

Cet arriere-plan peut vous paraitre different du jeu... Il n'en est rien, il fait partie integrante du niveau. Éclatez le tube pour en sortir au plus vite.

Grimpez la côte et ramassez les anneaux en passant.

Courez à travers ces deux fossés mais quoique vous fassiez, ne vous laissez pas taper !

Sautez par-dessus ou roulez en dessous de ce baril, afin d'arriver a la fin du stage. Prenez tout de même garde a ne pas finir ecrasé au cours de ces nombreux va-et-vient !


SONIC 3
NIVEAU 2-2
Pour battre ce demi-boss, attendez qu'il ait lancé sa soucoupe en l'air et qu'elle commence à redescendre contre les murs. Sautez maintenant sur le corps du gardien, qui s'allongera lorsque vous le toucherez, et qui, si vous calculez bien, rentrera alors en contact avec la petite soucoupe volante. En fait, il faut l'aider à s'auto-détruire !
Deux bonus vous attendent sur cette plate-forme. Aidez-vous des ballons pour arriver à vos fins !
Projetez-vous ici pour collecter un maximum d'anneaux.
Utilisez ces tubes pour arriver rapidement à une autre partie du niveau.
C'est humide, ici ! Prenez tout de même le temps de tremper vos pieds palmés pour prendre tous les anneaux.
Eclatez ce bloc pour continuer dans le niveau.
Si vous sautez sur ces ballons, ils exploseront et vous catapulteront dans les airs.
Laissez-vous glisser ici, mais ouvrez bien les yeux car les robots de Robotnik trainent toujours dans les parages...
Encore un bonne dose d'anneaux à collecter.
Pour atteindre cet anneau geant vous menant à la zone spéciale, il vous suffira de traverser la mer, tout simplement !

ICECAP ZONE

NIVEAU 1-1

Bon ! Sonic va devoir mettre sa grosse laine pour traverser ce niveau de glace. Préparez-vous à affronter le vent, le froid, la neige et les pics. Un conseil : n'oubliez jamais de sauvegarder dès que vous en avez l'occasion !

Le sol s'effondrera quand vous y poserez le pied. Ne vous inquiétez pas, ce n'est pas un mauvais coup que vous aurait tendu Robotnik...

"Driller Killer" : Robotnik va défier Sonic et Tails en combat singulier dans les airs. Pour détruire le vaisseau de l'ignoble individu, tenez-vous à Tails et guidez-la ; quand vous êtes à la verticale de Robotnik, laissez-vous tomber sur son vaisseau en vous mettant en boule, puis vous vous ferez rattraper de nouveau par Tails. Recommencez alors la même opération jusqu'à l'explosion du vaisseau de ce brave Docteur !

Prenez garde à ne pas vous faire écraser par ce marteau-pilon !

Sautez sur ce cube de glace pour atteindre la partie droite du stage.

Sautez sur ces marteaux pour traverser ce passage. Attention, cependant, à ne pas vous faire coincer contre le plafond !

Ces deux blocs coulissent de haut en bas. Attendez le moment opportun pour passer entre eux, sans vous retrouver coincé et aplati comme une crêpe.

Quand vous arriverez en vue de ces balançoires, faites une roulade puis tenez le bord de l'une d'elles : sous la force de l'impact, vous la verrez se mettre à grimper, vous permettant ainsi d'accéder à la prochaine plate-forme, d'où vous pourrez recommencer la même opération.

"Ice Robot" : ce robot vous attaquera avec des boules de glace, et vous les lancera sur la tête par intermittence. Elles ne sont pas très dures à éviter si, bien sûr, vous avez le bon "timing" ! Pour le détruire, utilisez les attributs habituels de Sonic : saut et roulade.

NIVEAU 1-2

Attendez que les stalactites tombent du plafond et se plantent dans le sol, afin de traverser cette zone remplie de pics.

Si vous sautez par-dessus ce robot, vous verrez un bonus bien sympathique apparaître...

Poussez et sautez sur ce bloc de glace pour détruire le mur vous obstruant la voie.

Si vous vous faites toucher par l'un de ces jets de glace, préparez-vous à être instantanément congelé !

LES ROBOTS DE ROBOTNIK

Penguinator

Sous son air innocent de parfait manchot, se cache un être aussi perfide qu'ennuyeux ! Même position que pour ses autres petits camarades : la roulette infernale !

Clamer

Caché sous son épaisse carapace de métal, il vous garde, pour cible en vous tirant quelques projectiles toutes les deux secondes. Pour le tuer, attendez qu'il ait fini l'un de ses projectiles et faites une roulade pour l'atteindre de plein fouet !

Blastoid

Ils pics suivent perchés au plafond, ils attendent que vous leur passiez dessous pour vous tirer dessus.

Corkey

Ces espèces de coeurs puisent l'énergie environnante, puis lâchent une grosse boule d'énergie.

Star Pointer

C'est une petite bulle qui fait graviter autour d'elle quatre autres boules hérissées de pics. Elle vous lancera ces quatre boules dans un laps de temps très court, donc ne vous faites pas surprendre. Le seul moyen de la détruire consiste à attendre qu'elle n'ait plus de boules piquantes, puis de lui sauter dessus.

NIVEAU 2-1

Un niveau froid, très froid, en dessous de zéro, même ! Sonic aime peut-être les sports d'hiver, mais là, gare aux gerçures ! Beaucoup de pingouins robotiques à déchirer, une vraie tribu ! Simon, c'est comme d'habitude : tous contre vous et vous contre tous !

Prenez votre élan dans cette grande descente, et en touchant la plate-forme du bout, grâce à votre vitesse, vous pourrez la propulser vers la plate-forme suivante.

Vous devrez vous propulser à l'aide de ce ressort pour parvenir à casser le mur de glace se trouvant sur la droite !

Empruntez ce tunnel et vous pourrez passer dans le prochain niveau.

N'allez pas vous prendre les pieds dans cette petite tour, ou vous auriez une grande surprise. Je vous laisse le plaisir de découvrir si elle est bonne ou pas !

Appuyez sur ce bouton enfoui dans une gangue de glace, et vous pourrez continuer votre route.

NIVEAU 2-2

Plus de gaieté dans la neige, plus de joie, plus de morts... Un niveau où le blanc immaculé de ces steppes millénaires va prendre un sacré coup dans le tête. Les ennemis vont vraiment passer un sale quart d'heure, sortout que c'est l'avant-dernier niveau. Eh oui, bientôt la fin de vos aventures !

"Snow Blaster" : Robotnik revient à la charge pour l'avant-dernière fois. Il vous attaquera en vous lançant des jets glacés à la figure. Quand il vous décochera l'un de ses jets, sautez-lui sur la tête (de Robotnik, pas du jet !) et vous éviterez ainsi le jet tout en touchant l'ignoble individu.

Comme beaucoup d'autres ponts dans le jeu, celui-ci s'écroulera sous votre poids, alors ne vous inquiétez pas !

Ce marteau-pilon a été incrusté de pics. Si vous ne voulez pas finir aussi plaqué qu'une pâte sablée, calculez bien votre passage sous cet engin de mort !

Sautez au-dessus de ces plates-formes pour éviter la pléiade d'ennemis présents dans le tunnel.

Accédez à cette corniche en réalisant un double saut avec votre bouclier électrique.

LAUNCH BASE

NIVEAU 1-1

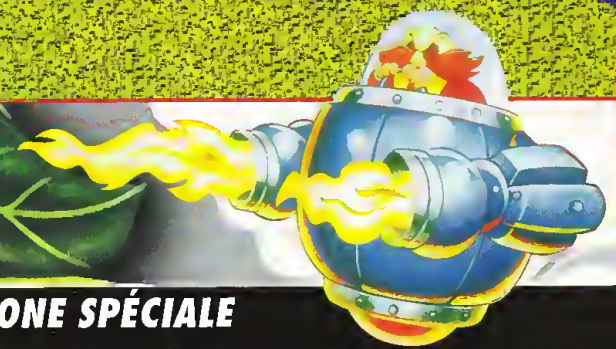
Ne partez pas trop "relax" dans ce dernier niveau, car la difficulté y est accrue et les ennemis sont cette fois très durs à battre. Préparez-vous à affronter Robotnik, et ce pour la dernière fois !

Laissez-vous pendre au crochet suspendu au fil, et vous vous ferez tracter le long du précipice sans perdre un seul anneau. Mieux, lors de cette traversée, vous en récolterez aussi quelques-uns.

Dans ce dernier niveau, chaque borne de sauvegarde peut vous être salutaire, donc n'en négligez aucune.

Sautez sur cet interrupteur pour ouvrir le passage du dessous, riche en bonus.

Touchez ce dernier plot de sauvegarde pour ne pas avoir de mauvaise surprise en cas de mort inopinée.



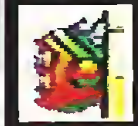
SONIC 3

ZONE SPÉCIALE

Dans chaque niveau, vous trouverez des anneaux géants cachés le plus souvent dans de petites grottes. En les touchant, vous serez téléporté dans une zone bonus. Vous devrez y toucher un certain nombre de boules bleues et les colorier en rouge. Une fois toutes les boules coloriées, vous récupérerez l'une des émeraudes du Chaos. Cette épreuve pourra vous paraître simple au premier abord, mais en fait, au fur et à mesure de votre progression dans ces zones bonus, le "challenge" augmentera en difficulté, avec plus de boules à colorier et une vitesse de déplacement doublée, voire triplée. Je peux vous assurer que vous piquerez de bonnes crises de nerfs lors de votre collecte d'émeraudes ! Au fait, il faut aussi vous prévenir que si vous touchez par inadvertance une boule rouge, c'est perdu, fin du stage ! Un petit conseil, comme ça, au passage : lorsque vous arriverez en vue, disons, de seize boules bleues rangées en carré, coloriez toutes celles se trouvant à l'extérieur, vous ferez ainsi le tour du carré, et une fois le tour bouclé, toutes les boules bleues restant à l'intérieur du carré disparaîtront, laissant place à autant d'anneaux qu'il y avait de boules. Mais surtout, ne le dites à personne !

LES ROBOTS DE ROBOTNIK

Snail Blaster



N'ayant plus grand-chose à voir avec nos gastéropodes nationaux, ces curieux escargots se glissent dans les murs et tirent à vue dès que quelque chose passe à leur portée...

Orbinaut

Ne cherchez pas à les détruire, vous y perdriez la vie à tout coup, sauf si vous êtes transformé en Super Sonic ! Dans ce cas, vous avez toutes les chances de sauver votre peaux.

Flybot 767

Ces oiseaux attaquerant en piqué tout ce qu'ils croiseront. En plus, ils sont attirés par le bruit et quand vous passerez entre certains blocs, une sirène se mettra à retentir pour les alerter d'une intrusion, je ne vous dis pas, bien sûr, qui est l'intrus !

Ribot

C'est une espèce de grenouille qui fait tourner autour de son corps une boule de métal attachée à une chaîne. Pour le tuer, sautez-lui sur la tête lorsque la boule est éloignée !

Deathbot

C'est l'un des robots les plus coriaces du niveau. Son seul point sensible est le centre de son corps et pour l'atteindre, vous devrez éviter les deux boules piquantes qu'il fait tourner tout autour de lui.

NIVEAU 1-2

La base de lancement est un niveau plein de belles couleurs et de curiosités. Voyagez à travers les tubes d'acier pour traverser le niveau, tel le touriste moyen. Bien sûr, les ennemis sont toujours présents, je dirai même omniprésents !

Ne vous faites pas brûler par ces têtes crachouses de flammes !

En empruntant ce tube, vous pourrez voir Sonic défier les lois de la pesanteur et tourner tout autour de lui, tout en avançant ! Attention cependant à ne pas perdre le nord et finir hâtivement empalé sur l'un des Orbinauts qui aiment bien patrouiller dans les environs...

eSautez sur cette plate-forme, et vous pourrez vous élaver dans les airs afin d'atteindre les hauteurs du niveau.

Voici l'entrée menant au Boss de mi-niveau.

Ah, c'est encore Robotnik dans l'une de ses sphères volantes !

Un grand nombre de Pointdexters vous attendront dans cette zone. Pour les détruire, faites-leur donc un bon petit coup du roulade magique !

Encore une grande série "d'ascenseurs / plates-formes" à emprunter, pour arriver en vue du gros moustachu !

Laissez-vous pendre au crochet qui est attaché au haut de cette corde. Vous pourrez ensuite traverser ce passage à toute vitesse en imprimant la direction souhaitée sur votre croix de direction.

Utilisez cet ascenseur pour atteindre les hauteurs du niveau.

En entrant dans ces tubes, vous serez propulsé à la vitesse de l'éclair.

Comme toujours, n'oubliez pas d'enregistrer votre position grâce à ces plots de sauvegarde.

Prenez garde à ne pas vous faire toucher par les robots qui traînent dans ces grandes descentes où vous battez bien souvent le record de vitesse...

IRON FIST

Iron Fist : Lointain cousin du Deathbot, ce poing d'acier vous sera fatal si vous manquez de vitesse ! Il ne peut être détruit qu'en touchant son corps, mais pour se défendre, il dispose de deux boules d'acier qui gravitent autour de lui de manière régulière. Pour le toucher, vous devrez attendre que les deux boules s'immobilisent, puis lui sauter sur le corps. Attention cependant, car les deux boules ne restent pas fixes très longtemps !

NIVEAU 2-1

Un niveau très grand que cet avant-dernier stage, où notre mascotte bleue va devoir faire preuve de rapidité et d'endurance pour ne pas être réduite à néant par les acolytes du gros moustache !

Vous gagnerez un maximum de vitesse en empruntant ces tubes, alors ne les négligez pas !

Agrippez-vous à ce crochet pour atteindre la plate-forme de droite.

Quand vous arriverez dans cette zone, plusieurs masques cracheurs de flammes vous tireront dessus. Vous ne pourrez pas les détruire, ils sont implantés dans le sol ; évitez-les, tout simplement !

Ces flèches sont de véritables catapultes. Vous pourrez les emprunter pour parcourir le niveau en quelques secondes mais, avant de vous faire propulser, regardez bien dans quel sens vont les flèches, histoire de ne pas faire fausse route...

Prenez garde à ne pas vous emmêler les pieds dans ces chaînes lorsque vous serez agressé par une horde d'ennemis.

Traversez cette crevasse grâce au crochet suspendu !

BONUS ROOM

Une fois que vous aurez en votre possession cinquante anneaux, vous verrez apparaître, en touchant le plot de sauvegarde, un cercle d'étoiles en sustentation. Jetez-vous dedans, et vous vous retrouverez dans une salle bonus où, à la manière des machines à bonbons et grâce à la poignée, vous pourrez faire tomber un grand nombre d'options. Allez-vous des bumpers en caoutchouc, disposés de chaque côté du tube, pour vous propulser vers la machine et récupérer les options.

SONIC 3

NIVEAU 2-2

C'est le dernier final ! Vous avez finalement réussi à atteindre la fin du jeu, bravo ! Maintenant, il ne vous reste plus qu'à battre le Dr Robotnik. Nous sommes assez fiers, pour ce numéro "Spécial Sonic", de vous avoir montré —et donc montré !— tous les niveaux, ce n'était pas facile, et nous avons (surtout les maquettistes !) pris plusieurs nuits blanches pour mettre sur papier ce qu'il y avait à l'écran ! En espérant que tout cela vous aura plu et en attendant —pourquoi pas— un Sonic 4 !...

Courez à travers ces portails et dirigez votre course vers la gauche.

Un grand nombre de bonus sont planqués ici, ne les loupez surtout pas !

Une fois dans ces tubes, vous traverserez le niveau à toute vitesse en cassant tout ce qui se mettra sur votre route !

Laissez-vous rebondir et propulser sur ces bumpers, ils vous mèneront toujours dans la bonne direction !

Sautez sur ce bouton pour activer toutes les plates-formes mouvantes du niveau.

Ici, vous collecterez dix anneaux !

Vous êtes sûr d'activer le plot de sauvegarde en passant à toute berzingue dans ce tuyau !

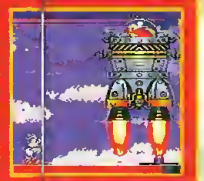
Faites une roulade et éclatez ce mur pour continuer votre route ! Bientôt Robotnik...

Sautez dans cet ascenseur-toupie, et vous pourrez bientôt affronter le gros moustachu !

LA CONFRONTATION FINALE

Sautez sur la plate-forme pour pouvoir atteindre Robotnik lors de vos sauts. Attention cependant, car quand la plate-forme qui est aux pieds du Docteur se lèvera, un boulet partira dans votre direction. Il n'est pas dur à éviter, au moment que vous avez un bon "timing". Le premier boulet partira par le haut, le deuxième par le bas et ainsi de suite. Une fois ce vaisseau détruit, vous pourrez assister à une petite animation qui vous emmènera affronter Robotnik dans son dernier retranchement !

Robotnik sera cette fois assis dans une sphère surmontant deux soucoupes. Pour le dégommer, vous devrez comme d'habitude sauter sur la sphère et au bout de quelques coups, l'une des soucoupes partira en fumée... Procédez de la même manière pour la deuxième soucoupe. Attention car, pour atteindre la sphère où est caché Robotnik, vous devrez attendre que la petite boule, tournant autour d'elle, se soit éloignée. Si vous la touchez, boum, plus d'anneaux !



Une fois les deux soucoupes détruites, Robotnik viendra vous attaquer dans sa dernière transformation. Aux commandes d'un robot géant, il essayera de vous détruire avec violence. Pour le dégommer, le seul point sensible du robot sera son cockpit frontal. Là, tout est question de réflexes, et ne touchez surtout pas les pointes qui sont sur le robot ni ses mains géantes ! Voilà, maintenant, c'est à vous, bonne chance !

OFFRE SPÉCIALE**

D'ABONNEMENT

SONIC

+ 1 abonnement de 6 mois à Mega Force

* + 30 F de participation aux frais de port.
** Limitée aux 300 premières demandes

270F
SUR MEGADRIVE

Faut être barjo pour ne pas dire OUI !!!

A B O N N E M E N T

à renvoyer à : MEGA FORCE ABO – 103, bld MacDonald, 75019 PARIS

❑ OUI ! Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois et je recevrai SONIC sur :
❑ MEGADRIVE au prix de 300 F (frais de port compris).

❑ Je choisis l'abonnement simple d'UN AN (11N°)au prix de 270F. (Europe 390F, reste du monde par avion 530 F).

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent.

LEUR ABONNEMENT SERA AUTOMATIQUEMENT PROLONGÉ D'AUTANT

(joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires Délai d'expédition des jeux : 8 jours (sous réserve des stocks disponibles). L'offre d'abonnement de 6 mois avec le jeu est réservée à la France métropolitaine uniquement.

Je joins un chèque de .....F libellé à l'ordre de MEGA FORCE

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

.....

CP.....

VILLE .....

PAYS.....

CONSOLE .....

AGE.....

Cheeper

CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE AU (1) 48 04 94 40

Un cadeau pour chaque jeu commandé !

Grattez, c'est gagné !

Avec CHEEPER, vous gagnez un cadeau pour chaque jeu commandé.
Pour savoir ce que vous avez gagné, il vous suffit de gratter les cases qui figurent sur la carte que vous trouverez dans chaque boîte de jeu. Une des 3 zones est forcément gagnante. C'est facile, c'est gratuit et c'est forcément gagné !

CUMULEZ VOS POINTS ET RECEVEZ GRATUITEMENT LE JEU DE VOTRE CHOIX !

VOUS AVEZ FORCÉMENT GAGNÉ!

OU COMMANDEZ LE CADEAU DU MOIS AVEC VOS POINTS !

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H
LIVRAISON SOUS 48 H

Les offres du mois

DRAGON BALL Z "L'APPEL DU DESTIN"

Pour l'achat de ce jeu recevez en cadeau cette figurine Dragon Ball Z en porte-clefs.

Cadeau

489F

Ref: 0631205 X — MEGADRIVE

Le matériel

MEGADRIVE 2 (Ref: 0531902 A)..... 1090 F
(livrée avec la cartouche MEGAGAMES 2)
MEGA-CD 2 (Réf: 0531904 A)..... 1990 F
(livré avec manette et cordon)

Nouveau :

MULTI MEGA (Ref: 0531906 A)..... 3290 F
(livrée avec 3 jeux, cordon et manette)

4-WAY PLAY E.A.

Jouez à quatre avec cet adaptateur quatre joueurs pour Megadrive. Cet accessoire vous permettra de connecter quatre manettes de jeu à votre machine et d'utiliser les jeux de la gamme E A Sports.
Ref: 0331400 A

270F

MULTIPLAYER SEGA

Un adaptateur similaire au modèle ci-dessus mais qui vous permettra de jouer à quatre sur les jeux de la gamme Sega prévus à cet effet. Attention, cet adaptateur n'est pas compatible avec les jeux de la gamme E A. Sports.
Ref: 0531900 A

249F

LES CADEAUX DU MOIS

10 POINTS
Un Poster Street Fighter 2 ou 20 F. de réduction sur votre prochain achat.

50 POINTS
Un baladeur 8906

100 POINTS
Une manette ARCADE POWER STICK

COMMENT OBTENIR VOTRE CADEAU

Dans cheque boîte de jeu, vous trouverez une carte identique à celle qui figure ci-dessus. Pour savoir ce que vous avez gagné vous devez gratter les cases. Vous découvrirez ainsi trois lettres ou chiffres identiques dans une des 3 zones. Vous avez gagné le nombre de points indiqué. Exemple : vous grattez les cases du carré de droite et vous découvrez les lettres A/A et A. Bravo, vous avez gagné 100 points !

Quatre solutions se présentent alors à vous :

• Vous voulez tout de suite votre cadeau, il vous suffit de nous renvoyer la carte remplie à l'adresse indiquée.

• Vous préférez cumuler les points et vous offrir un plus beau cadeau. Dans ce cas, gardez votre carte et, lorsque vous estimerez avoir suffisamment de points, renvoyez-nous toutes les cartes pour recevoir votre cadeau. Exemple : vous avez gagné 50 points, 10 points, 20 points et 20 points, ce qui fait un total de 100 points. Vous remplissez l'une des cartes et vous nous adressez le tout à l'adresse indiquée. Vous recevrez alors le cadeau à 100 points !

• Vous êtes très joueur et vous décidez de cumuler à mort. Parce que vous voulez vous offrir un jeu pour zéro franc ! C'est malin et c'est possible. En regard de chaque prix, vous remarquerez que figure également un nombre de points. Lorsque vous arrivez à ce total en cumulant vos cartes, vous commanderez ce jeu sans débourser le moindre centime. C'est fort et c'est gratuit !

• Vous savez compter et vous ne voulez pas le cadeau du mois. Vous pouvez déduire vous même autant de fois 20 Frs que de cartes à 10 points dans la limite de trois cartes (60 Frs).

LES 6 AVANTAGES CHEEPER

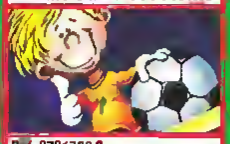
- **Les prix les moins chers**
- **Un cadeau pour chaque jeu commandé**
- **Les meilleurs jeux**
- **6 fois par an le catalogue CHEEPER à domicile**
- **Le traitement de votre commande sous 24h**
- **L'expédition en colissimo sous 48h (sous réserve des stocks disponibles).**

MEGADRIVE

Les nouveautés du mois

MEGADRIVE

MARKO'S MAGIC FOOTBALL



Réf: 0731702 C

NOUS CONSULTER

STREET OF RAGE 3

Réf: 0531202 C — 525F

GRATUIT POUR 420 POINTS

BUBBA'N' STIX

Réf: 0431802 C — 425F

GRATUIT POUR 350 POINTS

MEGADRIVE

BODY COUNT

Réf: 0331517 C — 429F

GRATUIT POUR 320 POINTS

CHAOS ENGINE

Réf: 0731704 C — 429F

GRATUIT POUR 330 POINTS

THE INCREDIBLE HUEK

Réf: 0531204 C — 429F

GRATUIT POUR 350 POINTS

MEGADRIVE

MC DONALD'S TREASURE GAME

Réf: 0331519 C — 429F

GRATUIT POUR 320 POINTS

VIRTUA RACING

Réf: 0531205 C — 600F

GRATUIT POUR 530 POINTS

WORLD CUP USA '94

Réf: 0531206 C — 429F

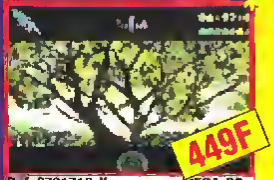
GRATUIT POUR 350 POINTS

Les offres du mois

JURRASSIC PARK

Pour l'achat de ce jeu recevez en cadeau cette casquette Ocean / Jurrassic Park.

Cadeau



449F

Réf: 0731710 X — MEGA-CD

LE LIVRE DE LA JUNGLE

Pour l'achat de ce jeu recevez en cadeau cette figurine Baloo en porte-clefs.

Cadeau

499F

Réf: 0731710 X — MEGADRIVE

FIFA SOCCER

Pour l'achat de ce jeu recevez en cadeau cette casquette E.A. Sports d'une valeur de 60 Frs.

Cadeau

409F

Réf: 0731710 X — MEGA-CD

NOS JEUX SONT PRÉVUS POUR FONCTIONNER SUR MEGADRIVE ET MEGA-CD FRANÇAIS

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H
LIVRAISON SOUS 48H
(SOUS RÉSERVE DES STOCKS DISPONIBLES)

Chaque jeu vous donne droit à une carte à gratter. Toutes les cartes sont gagnantes !

Le cumul de vos points cadeau vous donne droit à un jeu gratuit de votre choix et référencé dans le catalogue.

UN CADEAU EN PLUS !

ALLEZ VITE EN DERNIÈRE PAGE ➡

Cheeper

CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

A renvoyer à HOMETEL • CHEEPER
BP 620 - 75161 PARIS CEDEX 04 - Tél. (1) 48 04 94 40

LES ILLUSTRATIONS CONTENUES DANS CES PAGES NE SONT PAS CONTRACTUELLES

A renvoyer à HOMETEL • CHEEPER BP 620 - 75161 PARIS CEDEX 04

TITRE(S)	RÉFÉRENCE(S)	PRIX

Je joins mon mode de paiement et je coche la case correspondante

Signature (des parents pour les mineurs)

Montant total de la commande

Déduisez vous même jusqu'à trois fois 20 F par carte à gratter gagnante à 10 points (joindre les cartes avec votre commande). **Sous-total** -

Participation aux frais d'expédition des jeux 30F pour France métropolitaine, 40F pour le reste du monde et 60F pour les machines (ajoutez la somme correspondant à votre cas) +

TOTAL

NOM : PRÉNOM

❑ Chèque bancaire / postal (à l'ordre de CHEEPER).

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE TÉL. :

CONSOLE : AGE :

❑ Carte bleue n° Expire fin

❑ Je ne commande rien, mais je veux recevoir, sans engagement, les prochains catalogues Cheeper.

HS 1

MEGA CD

Les nouveautés du mois

DÉMENT !
Une démo d'un Hit sur CD offerte pour l'achat d'un jeu sur Mega-CD.

MEGA CD

WORLD CUP USA '94

Ref: 0731708 C
NOUS CONSULTER

BUBBA'N' STIX

Ref: 0431806 C
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

YUMENI MYSTERY MANSION

Ref: 0631200 C
429F
GRATUIT POUR 310 POINTS

TOMCAT ALLEY

Ref: 0531207 C
429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

MEGA CD

SOULSTAR

Ref: 0731712 C
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

POWER MONGER

Ref: 0731716 C
429F
GRATUIT POUR 330 POINTS

TERMINATOR

Ref: 0331507 C
429F
GRATUIT POUR 320 POINTS

DRAGON'S LAIR

Ref: 0631202 C
429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

MEGA CD

NHLPA '94

Ref: 0331500 C
429F
GRATUIT POUR 330 POINTS

JOE MONTANA

Ref: 0231414 C
425F
GRATUIT POUR 300 POINTS

SHERLOCK HOLMES 2

Ref: 0131340 C
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

DUNE

Ref: 0051512 C
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

SPIDERMAN VS KINGPIN

Ref: 0331503 C
379F
GRATUIT POUR 300 POINTS

GROUND ZERO TEXAS

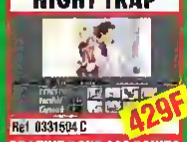
Ref: 0231412 C
415F
GRATUIT POUR 300 POINTS

MICROCOSM

Ref: 0131343 C
415F
GRATUIT POUR 300 POINTS

MORTAL KOMBAT

Ref: 0331501 C
379F
GRATUIT POUR 300 POINTS

NIGHT TRAP

Ref: 0331504 C
429F
GRATUIT POUR 330 POINTS

PRIZE FIGHTER

Ref: 0331506 C
379F
GRATUIT POUR 300 POINTS

LE CADEAU EN PLUS !

POUR L'ACHAT D'UN ARTICLE DE CE CATALOGUE, RECEVEZ EN CADEAU CETTE MAGNETTE SCHTROUMPFS ET UNE DÉMO D'UN HIT MEGA-CD POUR L'ACHAT D'UN JEU MEGA-CD.

GARANTIE

Tous nos jeux sont neufs et issus du commerce. Si par extraordinaire l'un d'eux présentait le moindre défaut, il vous serait échangé ou remboursé immédiatement.

(*) SORTIES TAROIVES

Les titres marqués de cette étoile ne sont pas encore disponibles à la vente au *moment de l'impression de ce catalogue*. Reservez-les dès maintenant pour être sûr de les recevoir dès leur sortie officielle. Merci de joindre un cheque individuel pour *chacun de ces jeux* commandé sans oublier un cheque de 30 Frs pour la participation au frais d'expedition; votre paiement ne sera alors encaissé qu'apres l'expedition de votre *commande*. N'hésitez pas à nous appeler pour tout renseignement au:

(1) 48 04 94 40
OU
36 15 CHEEPER

3 6 1 5 C H E E P E R

- Les prix les moins chers mis à jour
- Des promos démentes
- Des tonnes de trucs et astuces
- Commandez en direct les jeux disponibles
- Des questions réponses
- Des cartouches à gagner au MOT X et au Phrasagram

★ MEGADRIVE ★

SONIC THE HEDGEHOG

spinball

CODES ACTION REPLAY

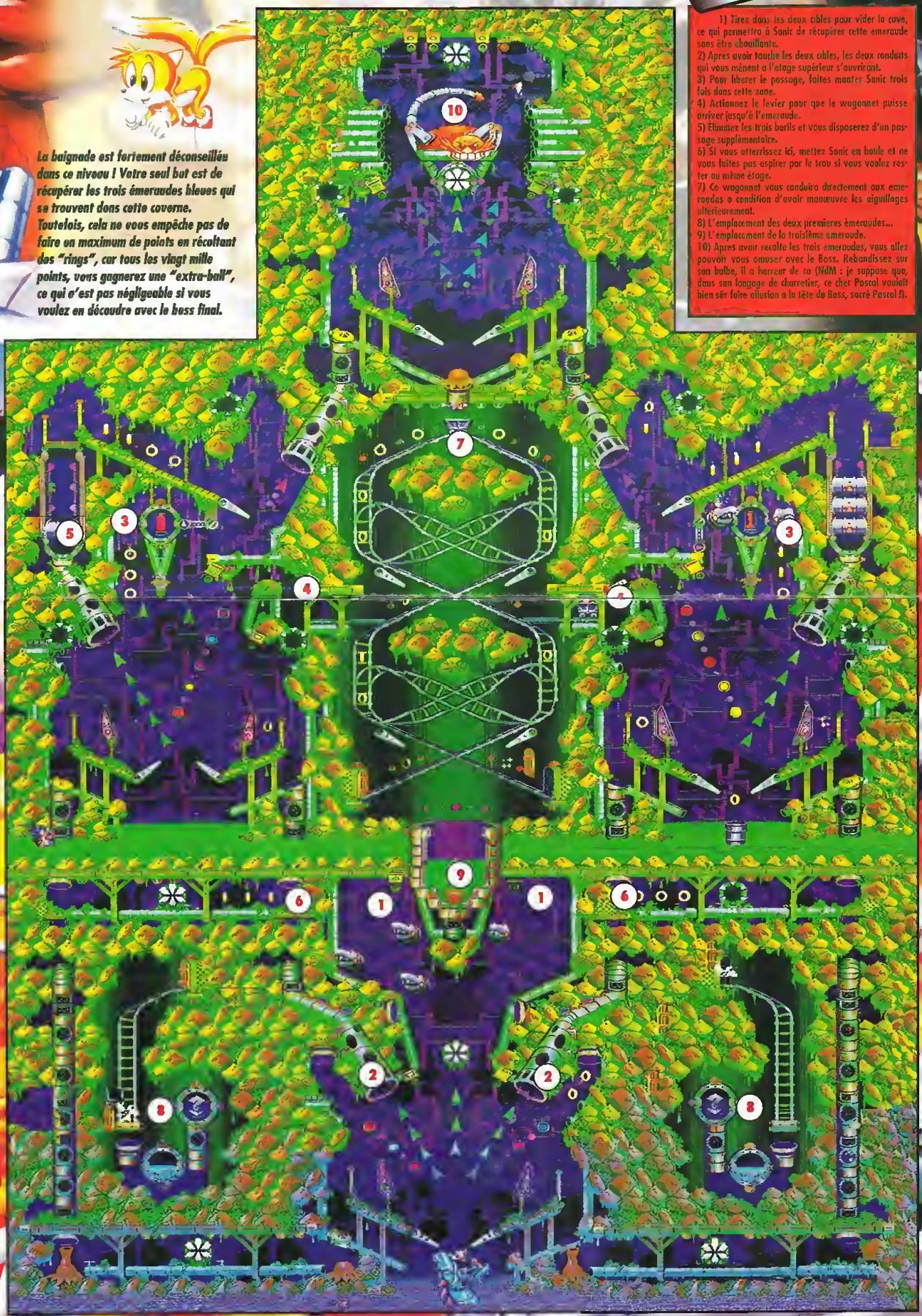
FF579E0003 Vies infinies
0003226600 Permet de jouer avec la version CEE sur MD Jap & US

Attention ! Les aventures de Sonic continuent et le revoilà dans Sonic Spinball "le retour de la revanche", en compagnie du Docteur Robotnik, son ennemi juré. Mais Robotnik n'est pas seul, il est accompagné de quelques mutants au faciès peu engageant, qui auront pour seul but de vous expédier en enfer. Que la force soit avec vous...

LES CAVES TOXIQUES

NIVEAU 1

La baignade est fortement déconseillée dans ce niveau ! Votre seul but est de récupérer les trois émeraudes bleues qui se trouvent dans cette caverne. Toutefois, cela ne vous empêche pas de faire un maximum de points en récoltant des "rings", car tous les vingt mille points, vous gagnerez une "extra-ball", ce qui n'est pas négligeable si vous voulez en découdre avec le boss final.



1) Tirez dans les deux cables pour vider la cuve, ce qui permettra à Sonic de récupérer cette emeraude sans être ebouillante.
2) Apres avoir touche les deux cables, les deux conduits qui vous mènent a l'etage supérieur s'ouvriront.
3) Pour libérer le passage, faites manger Sonic trois fois dans cette zone.
4) Actionnez le levier pour que le wagonnet puisse arriver jusqu'a l'emeraude.
5) Eliminez les trois barils et vous disposerez d'un passage supplémentaire.
6) Si vous atterrissez ici, mettez Sonic en boule et ne vous faites pas aspirer par le trou si vous voulez rester au même étage.
7) Ce wagonnet vous conduira directement aux emeraudes a condition d'avoir manœuvre les aiguillages ulterieurement.
8) L'emplacement des deux premieres émeraudes...
9) L'emplacement de la troisième emeraude.
10) Apres avoir recolte les trois emeraudes, vous allez pouvoir vous amuser avec le Boss. Rebondissez sur son bulbe, il a horreur de ca (NdM : je suppose que, dans son langage de charretier, ce cher Pascal voulait bien sûr faire allusion a la tête du Boss, sacré Pascal !).

STAGE BONUS N°1

Pour compléter ce stage, vous devrez libérer tous les animaux en sautant dans les lampes, et si vous voulez faire plus de points, tirez dans la console du Robotnik.

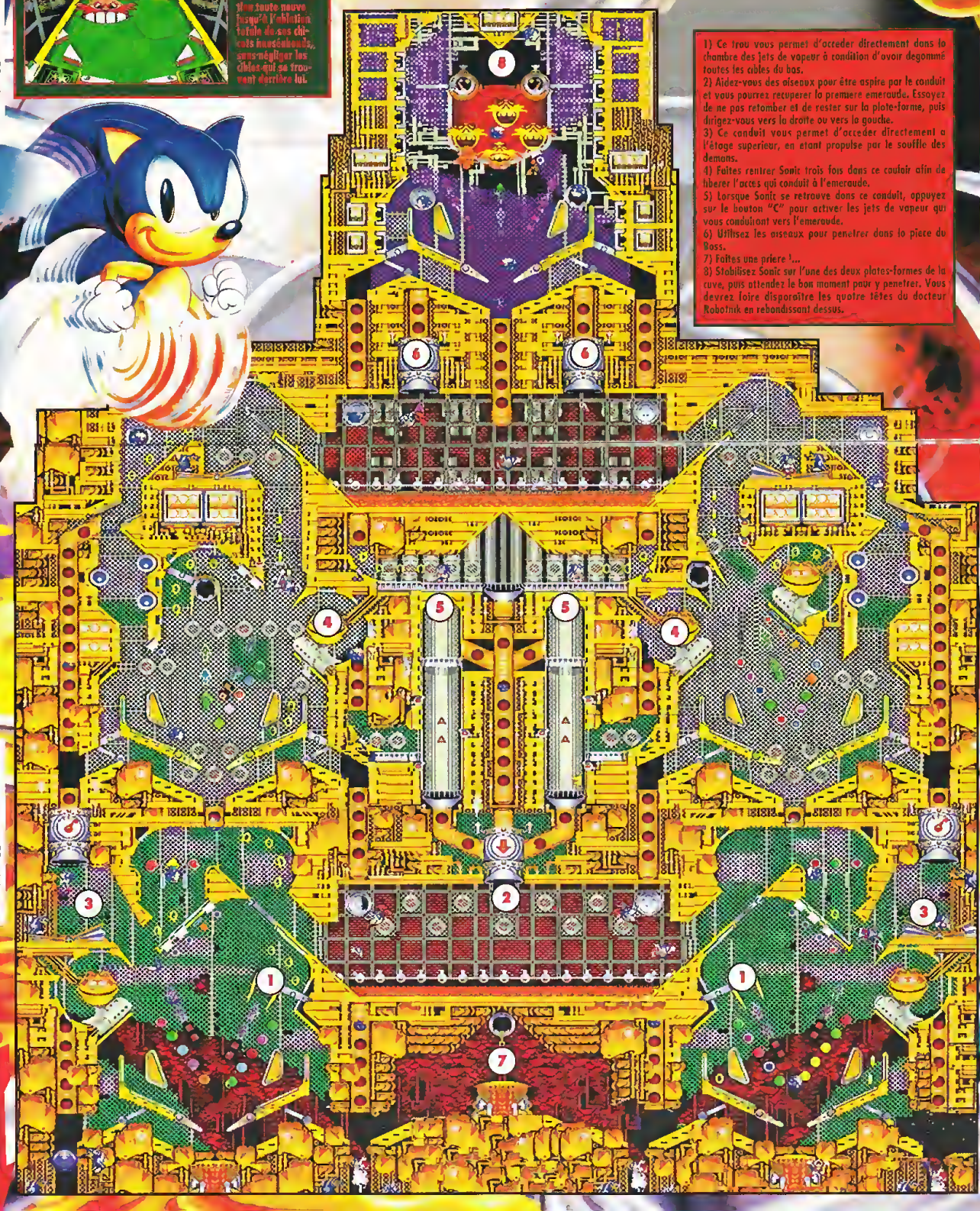
STAGE BONUS N°2

Vous voici en face d'une "demi-tortue" de Robotnik. Tirez dans sa dentition toute neuve jusqu'à l'ablation totale de ses chicots nauséabonds, sans négliger les cibles qui se trouvent derrière lui.

LA CHAUDIERE

NIVEAU 2

Ambiance tropicale dans ce niveau ! Si vous aimez la chaleur, vous allez être servi. Quelques démons, des jets de vapeur, de la lave en abondance et des kilomètres de tuyauterie. Pour accéder à la chambre du Boss, il vous faudra posséder les trois émeraudes. Pour être aspiré par les tuyauteries, les jets de vapeur ne suffiront pas. Aidez-vous des oiseaux en rebondissant sur eux. Lorsque vous serez confronté au Boss, n'hésitez pas à taper dans les cibles du bas, elles vous aideront à ne pas tomber dans la lave si Sonic passe sur les côtés du flipper.



1) Ce trou vous permet d'accéder directement dans la chambre des jets de vapeur à condition d'avoir dégommé toutes les cibles du bas.
2) Aidez-vous des oiseaux pour être aspiré par le conduit et vous pourrez récupérer la première émeraude. Essayez de ne pas retomber et de rester sur la plate-forme, puis dirigez-vous vers la droite ou vers la gauche.
3) Ce conduit vous permet d'accéder directement à l'étage supérieur, en étant propulsé par le souffle des démons.
4) Faites rentrer Sonic trois fois dans ce couloir afin de libérer l'accès qui conduit à l'émeraude.
5) Lorsque Sonic se retrouve dans ce conduit, appuyez sur le bouton "C" pour activer les jets de vapeur qui vous conduisent vers l'émeraude.
6) Utilisez les oiseaux pour pénétrer dans la pièce du Boss.
7) Faites une prière !...
8) Stabilisez Sonic sur l'une des deux plates-formes de la cuve, puis attendez le bon moment pour y pénétrer. Vous devrez faire disparaître les quatre têtes du docteur Robotnik en rebondissant dessus.

LA FABRIQUE DE ROBOTS

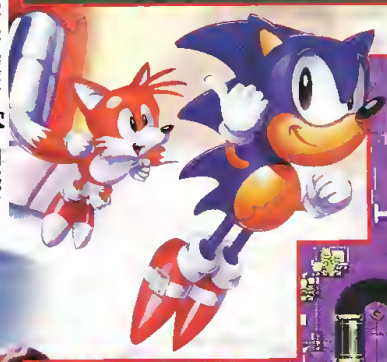
NIVEAU 3

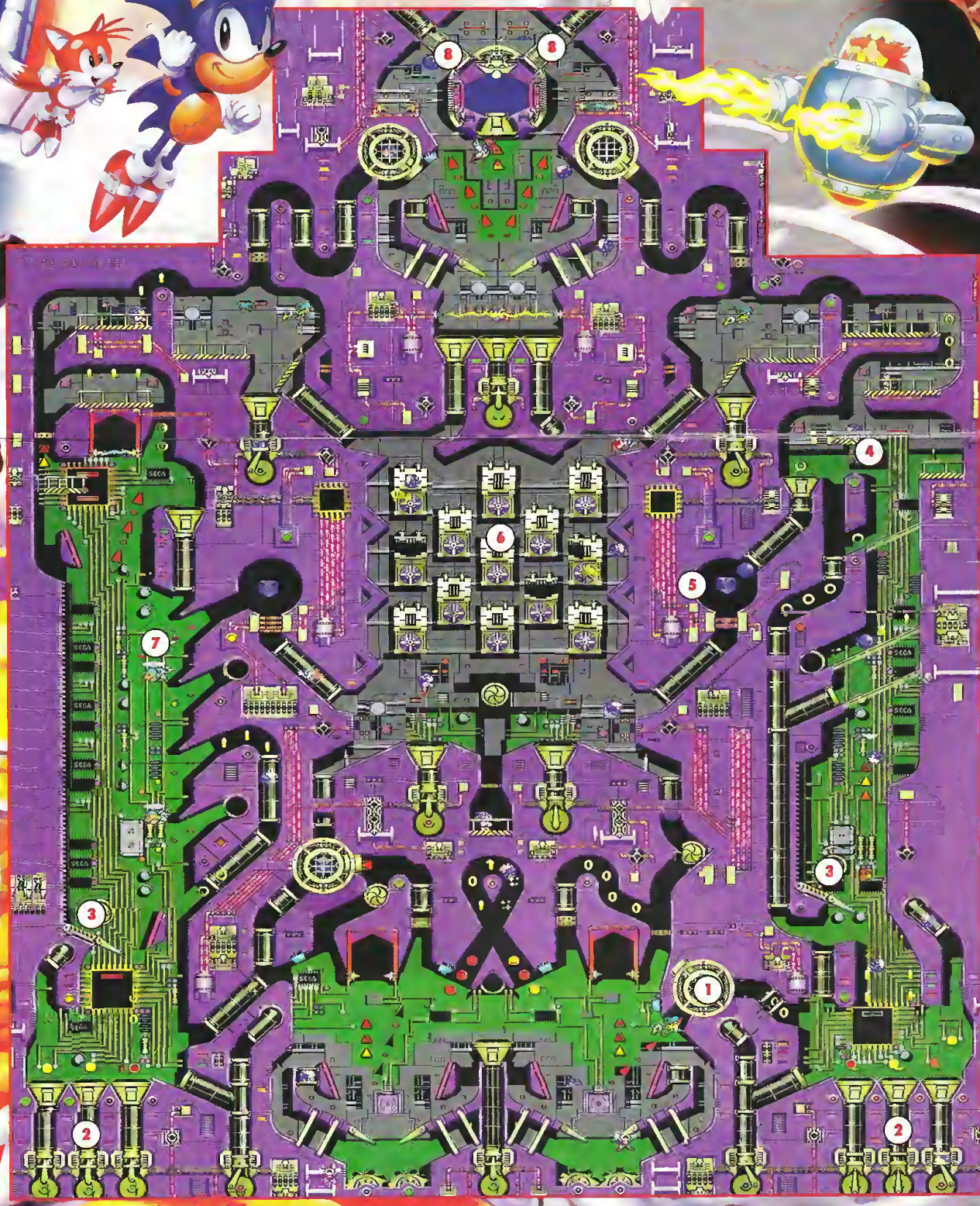
Votre mission sera ici de détruire la machine infernale qui transforme les gentils animaux en boîtes de conserve ambulantes. Pour accéder à la machine, vous devrez récupérer cinq émeraudes qui sont réparties un peu partout. Vous réaliserez un excellent score si vous passez du premier coup...

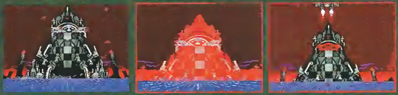
STAGE BONUS N°3

Dans ce stage, vous allez devoir délivrer des animaux emprisonnés dans une Cocotte-minute plus que douteuse et gardée par des coqs de basse-cour mécaniques... Il vous suffira de taper dans les œufs jusqu'à leur totale disparition, puis sauter dans la Cocotte-minute pour la dépouiller complètement, et l'affaire sera dans le sac !

1) La première émeraude n'est pas très facile à récupérer car un oiseau en garde l'accès. Débarrassez-vous en, puis attendez le bon moment pour "dropper" Sonic dans le conduit.
2) Laissez-vous tomber dans les turbines, elles vous propulseront à l'étage supérieur.
3) Ceci est un ascenseur déguisé en flipper : il vous suffira de bloquer Sonic dessus pour le mettre en marche.
4) Stabilisez-vous sur la plate-forme mobile puis laissez-vous tomber dans l'entonnoir qui se trouve à gauche.
5) Deuxième émeraude.
6) Libérez les animaux en rebondissant sur les cellules et vous ferez apparaître la troisième émeraude. Récupérez celle-ci, puis ressortez de la prison vers la gauche et vous trouverez la quatrième émeraude.
7) Servez-vous de l'ascenseur pour arriver à la hauteur de la cinquième émeraude, mais pour la récupérer, il faudra éliminer le gardien qui en bloque l'accès.
8) Cassez les conduits transparents pour libérer les animaux et détruire la machine.







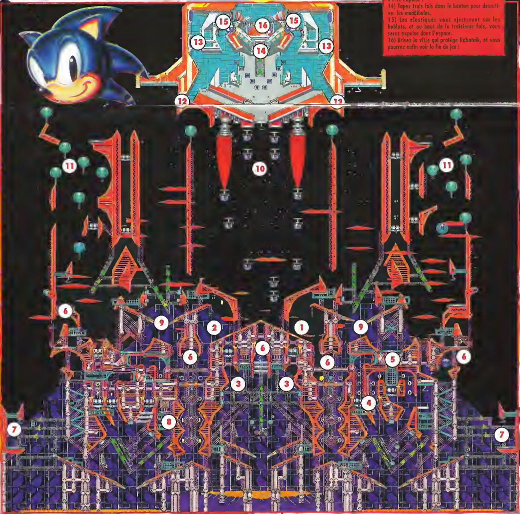
Après, pour le bonus que vous avez mis dans les trois premiers niveaux, vous avez droit à une petite séquence animée. Vous allez voir la forteresse du docteur Robotnik s'enfoncer dans la mer mais sans lui, car le bougre a prévu une porte de sortie. Si vous aviez cru un [illegible] qui avait terminé le jeu, sachez qu'il n'en est rien, et vous allez comprendre l'importance des "extra-balls" au cours de ce dernier niveau.

Robotnik va tenter de s'enfuir à bord de son vaisseau intersidéral et pour l'en empêcher, il faudra vous emparer des cinq émeraudes pour pénétrer à l'intérieur de sa fusée. Pour récupérer les cinq émeraudes, vous allez devoir évoluer dans un véritable labyrinthe de poutrelles métalliques. N'hésitez pas à observer le plan, il vous sera d'un grand secours...

LA FUITE DE ROBOTNIK

NIVEAU 4

1) Cette sortie vous permettra d'acceder aux emeraudes qui se trouvent sur la droite.
2) Cette sortie vous permettra d'acceder aux emeraudes qui se trouvent sur la gauche.
3) Tirez dans les boutons pour libérer le passage.
4) Laissez-vous tomber sur le bouton pour acceder a l'emeraude.
5) L'elastique vous conduira à l'emeraude, si vous avez degomme toutes les cibles du secteur.
6) Emeraude. .
7) Agrippez-vous au crochet pour faire apparaître un flipper qui vous propulsera vers l'emeraude.
8) Tirez dans le bouton pour vous liberer l'acces aux emeraudes.
9) Ce flipper vous propulsera vers le vaisseau de Robotnik.
10) Ces plates-formes vous aiderant a acceder au vaisseau de Robotnik. Ne traînez pas car elles explosent presque aussitôt !
11) Ces ballons ne vous seront pas d'une grande utilite ; vous pourrez rebondir dessus, mais la manipulation sera delicate
12) Ceci est la porte d'entree du vaisseau...
13) Ceci est le hublot par lequel vous risquez d'être expulse !
14) Tapez trois fois dans le bouton pour desactiver les mandibules.
15) Les elastiques vous ejecteront sur les hublots, et au bout de la troisieme fois, vous serez expulse dans l'espace.
16) Brisez la vitre qui protège Robotnik, et vous pourrez enfin voir la fin du jeu !



SONIC THE HEDGEHOG CD

Si vous aimez voyager dans le temps, ce sera tout à fait possible avec ce jeu. En effet, vous pouvez naviguer du futur au passé, en passant par le présent, à n'importe quel moment du jeu, excepté lorsque vous affrontez les Boss de niveaux. Comme dans les autres aventures de Sonic, vous aurez la possibilité d'accéder aux stages "émeraudes", qui vous permettront de voir la vraie fin du jeu à condition de les avoir toutes récupérées. Ce jeu comportant 70 niveaux, il nous a été impossible de vous dévoiler Sonic-CD dans son intégralité faute de place, car un montage complet avoisinerait le kilomètre de longueur et je ne vous parle pas de la hauteur de certains niveaux ! Quoiqu'il en soit, ce jeu qui n'est pas très difficile à finir est vraiment magnifique et l'on attend avec impatience la suite des aventures de Sonic sur Mega-CD !

BIDOUILLES À GOGO...

Ces manipulations vont vous permettre de décrocher un mode "Debug". Entrez dans le Sound Test puis modifiez les sons suivants : FM 40- PCM 12- DA 11 ; pressez Start et vous verrez une photo de Tails apparaître. Pressez le bouton Start à nouveau et commencez à jouer. Ce tips vous permettra de vous transformer en élément du décor et d'aller dans n'importe quelle direction depuis le stage où vous vous trouvez. Appuyez sur le bouton B pour vous transformer, appuyez sur A si vous voulez changer d'objet, et si vous voulez placer des objets à l'écran, appuyez sur le bouton C.

LES "TIPS" DE MEGA FORCE

"STAGE SELECT" :

Voici le tips qui vous permettra d'accéder à n'importe quel niveau du jeu : dès l'apparition de Sonic dans l'écusson, faites HAUT-BAS-BAS-GAUCHE-DROITE, puis appuyez sur le bouton B ; vous verrez alors le tableau du "Select Round" apparaître.

"SOUND TEST" :

Pour accéder au Sound Test, procédez de la manière suivante : BAS-BAS-BAS-GAUCHE-DROITE et bouton A. Si vous faites les manipulations suivantes, vous aurez d'agréables surprises...

FM 46- PCM 12- DA 25
FM 42- PCM 03- DA 01
FM 42- PCM 04- DA 21
FM 44- PCM 11- DA 09
FM 40- PCM 12- DA 11
FM 07- PCM 07- DA 07

LES OBJETS DU JEU

BOUCLIER : cet item vous permet de conserver vos "rings" si vous vous faites toucher une fois.

INVINCIBILITÉ : comme son nom l'indique, vous êtes invincible grâce à cet item, mais pour un laps de temps relativement court.

"BOOTS" MAGIQUES : lorsque vous les aurez aux pieds, vous serez plus rapide que n'importe qui !

TV-ANNEAU : ce genre de télévision vous rapportera dix anneaux supplémentaires.

VIE : vous en trouverez pratiquement dans tous les niveaux.

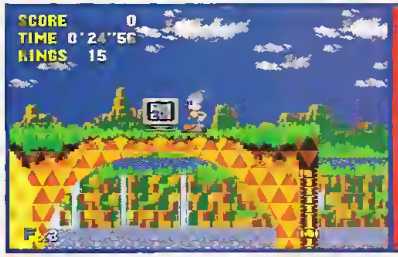
NIVEAU 1-1-A

Après les trois plates-formes mobiles et juste avant le tronc d'arbre qui sert de passerelle, il y a un passage secret où vous serez aspiré à la vitesse de la lumière, et à l'arrivée, vous défoncerez un mur en laissant votre empreinte façon "Tex Avery"...

NIVEAU 1-1-B

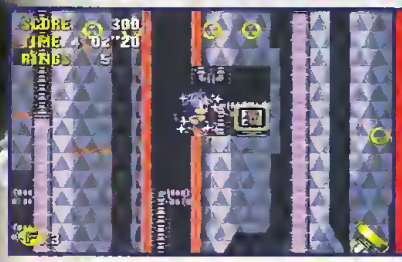
Le Sonic métal est en train de martyriser un animal sans défense, mais si vous vous attaquez à lui directement, cela ne servira à rien car c'est un hologramme (voir Total Recall) ; rebondissez sur la machine qui se trouve à sa droite pour le faire disparaître.

NIVEAU 1-1-C



Vous pourrez accéder à cette vie, qui se trouve sur le premier looping, en prenant un maximum d'élan à partir de la droite, et si vous possédez les "boots" magiques, ce sera du gâteau !

NIVEAU 1-1-D

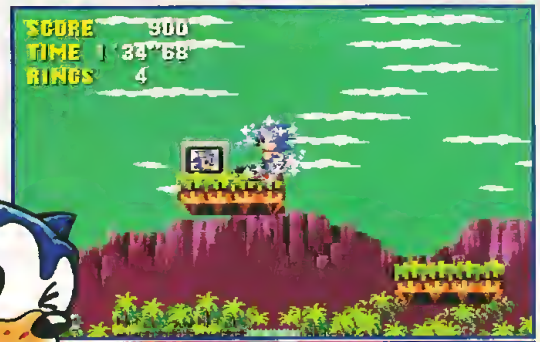


Après la première chute d'eau tout en bas, vous pourrez récupérer trois items : invincibilité, anneaux et vie. Faites attention à ne pas perdre tous les anneaux que vous avez accumulés depuis le début car le passage des pics n'est pas évident à négocier.

NIVEAU 1-2-A

Décrocher ces deux items ne sera pas une chose très difficile... Il vous faudra une bonne dose d'anticipation et surtout ne pas prendre trop de vitesse.

NIVEAU 1-2-B

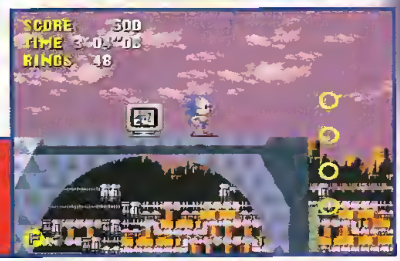


Pour accéder à ces deux items, il vous faudra emprunter les plates-formes mobiles à l'aide des bumpers et des "pompes" magiques.

NIVEAU 1-2-C

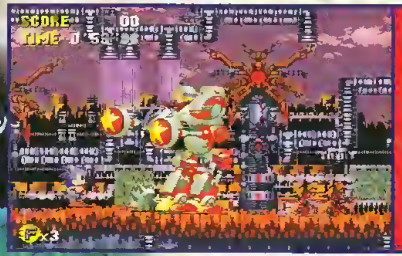
Un petit passage secret qui vous permettra d'accéder à l'invincibilité, ou ces où vous l'auriez ratée au premier passage. Si vous voulez changer de dimension, c'est le bon moment !

NIVEAU 1-2-D



Pour accéder à cet item de vie, la seule solution est d'utiliser un bumper caché dans l'un des poteaux qui se trouvent à droite du looping.

NIVEAU 1-3-C



Vous ne ferez qu'une bouchée de ce premier Boss. Placez-vous à la droite de l'écran et attendez le bon moment pour lui rebondir dessus ; tant qu'il gardera ses deux poings en avant, vous ne pourrez absolument rien faire, mais dès que son cockpit sera accessible, touchez-le trois fois et l'affaire sera réglée...

NIVEAU 3-1-A

D'entrée de jeu, le Sonic métal vous pique votre petite amie. Je ne dirai qu'un mot : Vengeance ! Pour la récupérer, il vous faudra affronter le Sonic métal accompagné du Dr Robotnik dans une course contre la montre, mais pour cela, vous allez devoir patienter...

NIVEAU 3-1-B

Cette machine est néfaste pour l'environnement ! En la détruisant, vous rendrez service à tout le monde et, de plus, cela améliorera votre score, ce qui n'est pas négligeable.

NIVEAU 3-1-C

[illegible]

NIVEAU 3-1-D

Un item de vie est caché derrière ce chaudron étrange, et pour l'atteindre, procédez exactement comme dans le niveau 3-1-C.

NIVEAU 3-2-A

Encore un passage secret ! Explorez bien ce niveau, vous risquez d'en trouver d'autres qui peuvent vous aider à finir le niveau plus rapidement.

NIVEAU 3-2-B

Le Sonic métal fait encore des embrouilles ! Faites-le disparaître en détruisant la machine qui se trouve derrière vous.

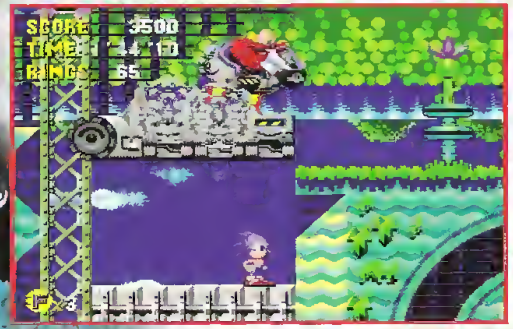
NIVEAU 3-2-C

Cette vie, qui se trouve à la fin du stage, était inaccessible dans les niveaux précédents, maintenant que le passage est ouvert, allez-y !

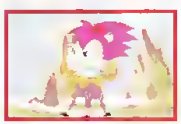
NIVEAU 3-2-D

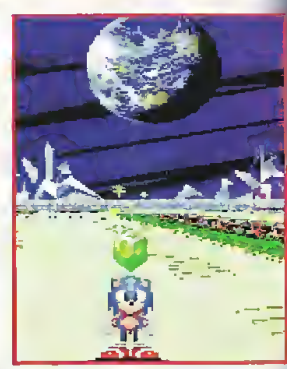
[illegible]

NIVEAU 3-3-C



Dès votre arrivée, le Dr Robotnik va vous narguer. Pour lui faire sa fête, vous allez devoir vous servir des flippers pour atteindre jusqu'à lui. N'oubliez pas de récupérer la vie qui se trouve en haut à droite des flippers, puis à l'aide de ces derniers, placez-vous sous le Dr Robotnik et rebondissez sur les plates-formes qui le soutiennent. Il prendra alors la fuite aussi vite qu'un gat sur une toile cirée !





NIVEAU 3

SONIC THE HEDGEHOG

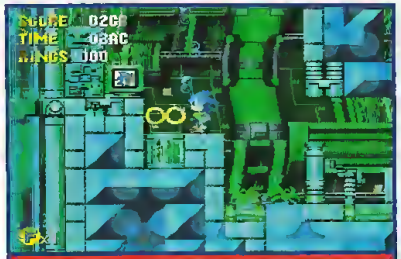
NIVEAU 4-1-A

Le bouclier vous sera très utile lorsque vous serez totalement immergé ; vos mouvements seront plus lents et les risques de vous faire toucher seront plus grands.

NIVEAU 4-1-B

Pour accéder à cette vie, restez toujours au-dessus de l'eau et laissez-vous tomber dans le trou où vous verrez des plates-formes mobiles en forme de 'L'.

NIVEAU 4-1-C



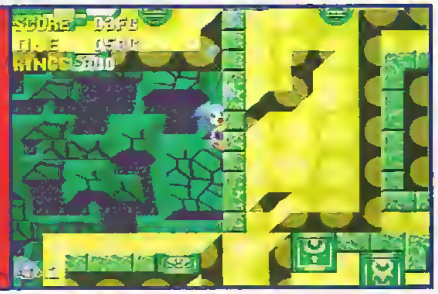
Vous trouverez cette vie tout de suite au début du stage ! Vous devrez juste vous laisser tomber au fond de l'eau...

NIVEAU 4-1-D

En actionnant les interrupteurs au sol, vous ferez tomber une multitudes de "rings", mais prenez garde de ne pas vous faire avoir par le chronomètre...

NIVEAU 4-2-A

Ce passage secret vous conduira à un item d'invincibilité, et vous en aurez fortement besoin par la suite ! Mais pour y accéder, actionnez le bouton-poussoir pour libérer le passage.

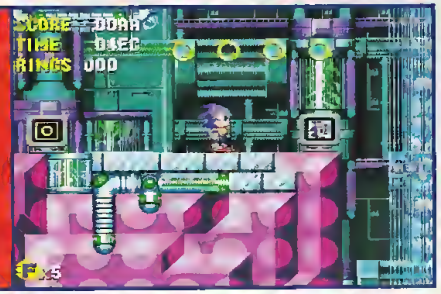


NIVEAU 4-2-B

Vous allez tomber sur deux bumpers jaunes qui sont côte à côte. Rebondissez dessus puis, dès que vous sortez de l'eau, dirigez-vous vers la gauche pour prendre cette vie.

NIVEAU 4-2-C

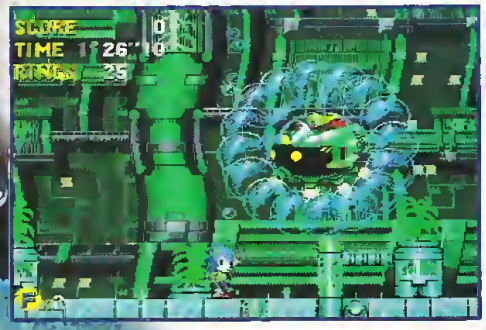
Vous n'aurez aucune difficulté à trouver cette vie car elle se trouve tout de suite au début du niveau.



NIVEAU 4-2-D

Ce passage secret vous permettra de traverser les blocs ; ce sera beaucoup plus rapide alors que l'itinéraire du haut est assez long.

NIVEAU 4-3-C



Vous allez tout de suite vous retrouver en face du Dr Robotnik. Vous pourrez vous lancer à sa poursuite et le toucher plusieurs fois, mais en aucun cas le détruire. N'hésitez pas à récupérer tous les anneaux et les items qui se trouveront sur votre route avant de l'acculer à la fin du niveau dans de bonnes conditions. A ce moment précis, vous serez sous l'eau et votre seul moyen de respirer sera de vous servir des bulles d'air qui entourent ce gredin ; une fois que vous en aurez retiré une bonne partie, vous pourrez rebondir sur son vaisseau en prenant soin d'éviter ses tirs, et vous le verrez détaler à toutes pompes !...

NIVEAU 4

SONIC THE HEDGEHOG

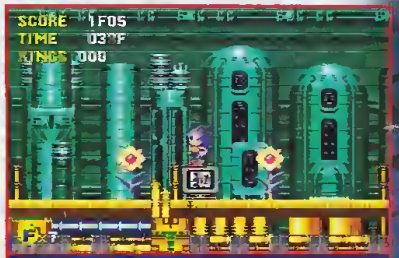
NIVEAU 5-1-A

Actionnez ces punaises lumineuses, elles font office d'aiguillage dans ces tubes parfois du jeu.

NIVEAU 5-1-B

Cet item de vie est sévèrement gardé par deux corbeaux enragés... A vous de le subtiliser sans vous faire écharper !

NIVEAU 5-1-C

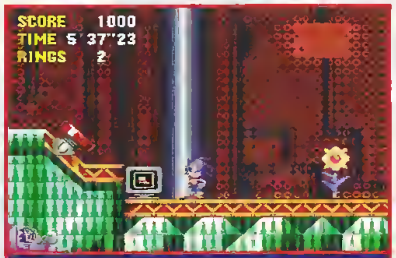


Placée entre deux jolies fleurs, cette vie sera d'une simplicité enfantine à récupérer.

NIVEAU 5-1-D

Pour accéder à cet item, prenez de l'élan et servez-vous du bumper rouge en diagonale.

NIVEAU 5-2-A



Cette paire de "boots" peut vous être utile si vous décidez de changer d'époque. Vous la trouverez en prenant le passage du bas.

NIVEAU 5-2-B

Vous trouverez cette vie juste avant de finir le stage, mais n'allez pas trop vite sinon vous serez téléporté avant d'avoir pu la prendre.

NIVEAU 5-2-C

NIVEAU 5-2-D

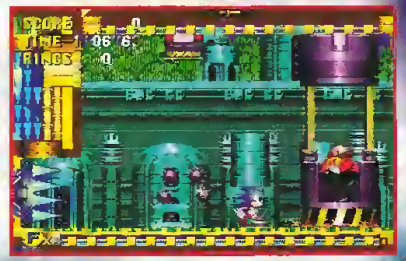
Cette vie vous fera la plus grand bien avant de sortir du niveau, mais attention à cette chenille si vous ne voulez pas lui servir de petit déjeuner.

NIVEAU 5

SONIC THE HEDGEHOG

NIVEAU 5-3-C

Avant d'arriver auprès du Dr Robotnik, prenez la vie qui se trouve complètement en haut sur la droite, puis lorsque vous vous retrouverez devant lui, ne cherchez pas à le toucher car c'est impossible. Pour le faire fuir, il vous suffira d'éviter les bombes qu'il vous envoie et si vous ne pédalez pas dans la semoule, ce sera un jeu d'enfant.

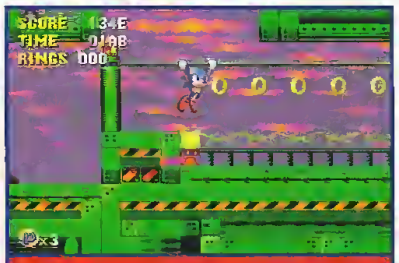


NIVEAU 6

NIVEAU 6-1-A

Estimez bien la vitesse de ces deux pistons si vous ne voulez pas être transformé en chipoloto...

NIVEAU 6-1-B

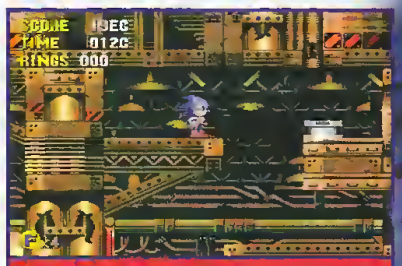


Accrochez-vous à la barre pour récupérer les anneaux sans vous faire griller comme un vulgaire poulet.

NIVEAU 6-1-C

Pour acquérir cette vie, il vous faudra rebondir le plus haut possible lorsque vous serez en bas et partir sur la plate-forme de droite. Pour fuir, accrochez vous à la barre pour passer au-dessus du champ électrique

NIVEAU 6-1-D



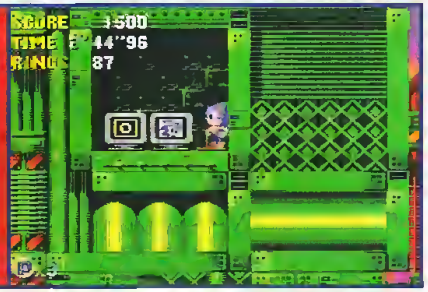
Pour gagner du temps, appuyez sur ce bouton-poussoir et vous serez aspiré par une tuyauterie qui vous évitera de passer par le bas.

NIVEAU 6-2-A

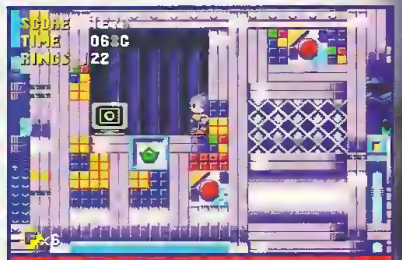
Si vous avez perdu quelques "rings" au cours de votre balade, c'est le moment d'en récupérer grâce à ce passage secret ; mais lâchez-vous ou bon moment !

NIVEAU 6-2-B

Petit passage secret sympathique, qui vous permettra d'acquérir une vie supplémentaire et quelques anneaux de plus. Pour y accéder, faites un maxi rebond, puis collez-vous contre la paroi lors de votre ascension.



NIVEAU 6-2-C



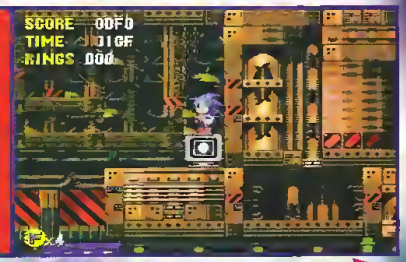
Vous trouverez ce téléviseur à gauche des deux engrenages qui se trouvent tout en bas, juste avant d'arriver à la fin.

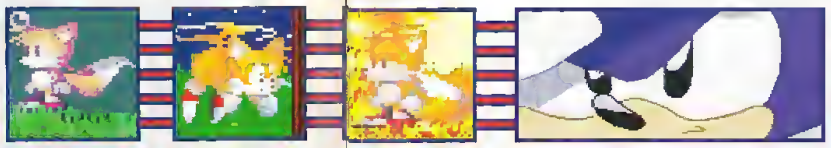
NIVEAU 6-3-C

Lorsque vous verrez le Dr Robotnik, rebondissez tout de suite sur lui, puis placez-vous complètement à gauche ou à droite de l'écran afin d'éviter la chute des blocs provoquée par sa fuite. Placez-vous sur l'un des blocs pour éviter de vous faire griller comme une vulgaire saucisse, puis servez-vous de ces mêmes blocs pour accéder à la plate-forme suivante. Répétez l'opération jusqu'à la mise en déroute de ce misérable et le tour est joué !

NIVEAU 6-2-D

Vous trouverez cet item en passant par le haut et en vous accrochant aux barres de sécurité, bon courage...

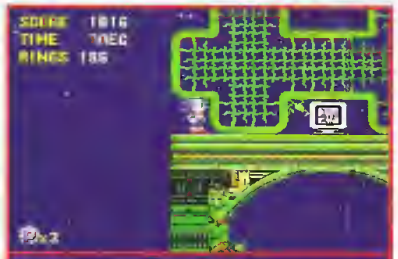




NIVEAU 7-1-A

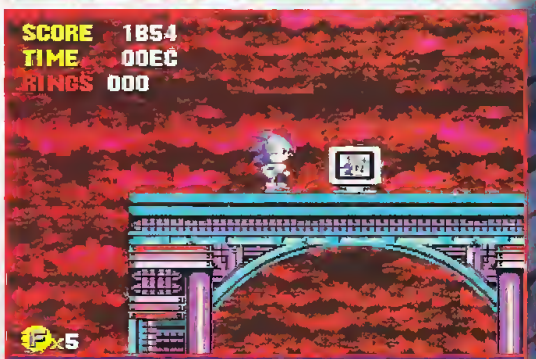
Pour battre le record du cent mètres en toute sécurité, vous aurez besoin de ces deux items. Mais pour les obtenir, il vous faudra rester sur les hauteurs de ce niveau le plus longtemps possible.

NIVEAU 7-1-B



NIVEAU 7-1-C

NIVEAU 7-1-D



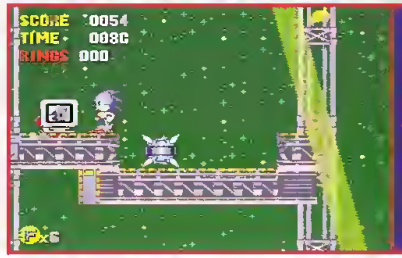
Vous avez la possibilité de récolter deux vies dans ce niveau, et la deuxième se trouve sur les hauteurs et à la fin de ce stage. Ne négligez pas les items d'invincibilité, vous en aurez cruellement besoin...

NIVEAU 7-2-A

NIVEAU 7-2-B

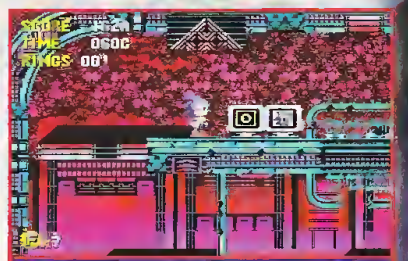
Lorsque vous aurez récupéré les "Boots" et l'invulnérabilité, vous n'aurez plus qu'à monter au-dessus, pour récupérer ce bouclier.

NIVEAU 7-2-C



Comme vous vous trouvez au-dessus de vous dès le départ de ce niveau, ne prenez pas de risque inconsidéré en allant le chercher.

NIVEAU 7-2-D



Il n'y a pas grand-chose à prendre dans ce niveau, mais pour ceux qui aiment "se prendre la tête", voici une petite récompense que vous retrouverez à la fin de ce niveau, et plus de la vie que vous pouvez avoir au début du stage.

NIVEAU 7-3-C

Vous allez devoir délivrer la petite amie de Sonic et pour cela, vous allez faire une course contre le Dr Robotnik et l'un de ses sbires, le Sonic métal, qui ressemble étrangement à notre héros. Ne restez pas trop à la traîne, car le rayon du Dr Robotnik risque de vous chauffer les oreilles ! Mais ne cherchez pas non plus à prendre trop d'avance sur votre clone, restez au coude à coude puis coiffez-le sur le fil, il n'en sera que plus dégoûté !

NIVEAU 7

SONIC THE HEDGEHOG

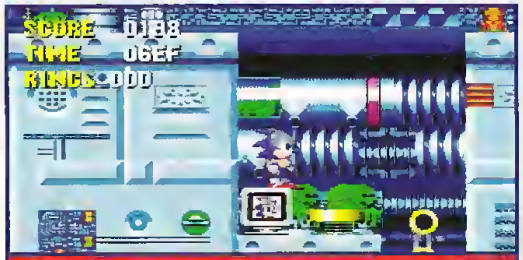
NIVEAU 8-1-A

Si vous ne vous faites pas écraser, vous pourrez prendre ces "boots" et éventuellement changer de dimension...

NIVEAU 8-1-B

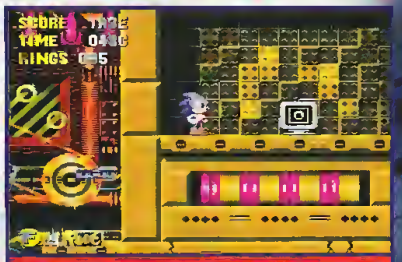
Vous trouverez cette vie tout de suite au début de ce niveau. Moi, quand il y a des trucs comme ça, "je danse le MIA"...

NIVEAU 8-1-C



Même tarif que dans le niveau 8-1-B, pas de changement.

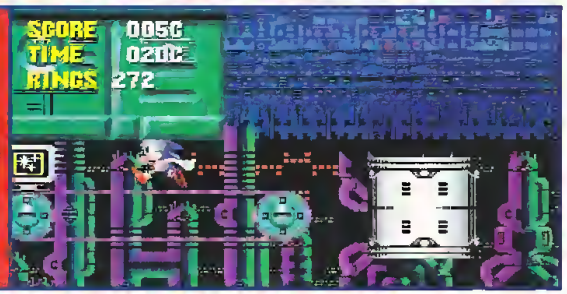
NIVEAU 8-1-D



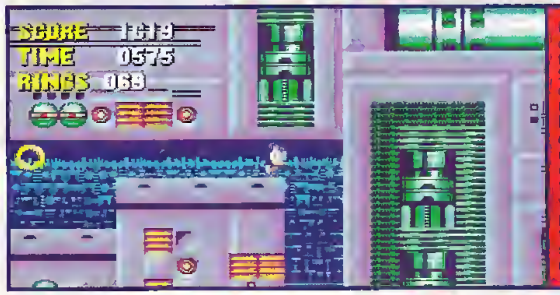
Ce passage secret pourra vous faire gagner quelques anneaux avant de finir le niveau.

NIVEAU 8-2-A

Vous allez trouver cet item juste au-dessus de vous, à l'entrée du niveau, mais il faudra pédaler ferme pour vous en emparer.



NIVEAU 8-2-B

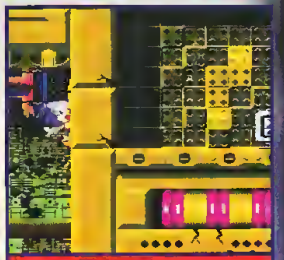


Une première dans les aventures de Sonic : vous allez être transformé en lilliputien, mais cela n'affectera en rien vos capacités et de toute façon, vous n'avez pas le choix si vous voulez sortir de ce niveau...

NIVEAU 8-2-C

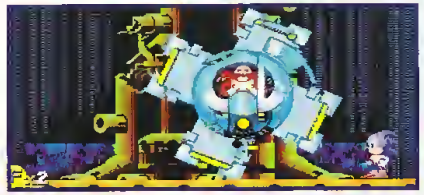
Pour accéder à ces anneaux, vous devrez utiliser les tuyaux qui ne sont pas transparents ; ces derniers vous conduiront de salle en salle et vous pourrez récolter un maximum d'anneaux.

NIVEAU 8-2-D



Pour accéder à cette vie, sautez au-dessus des tapis roulants, dirigez-vous vers la droite, puis passez à travers le mur

NIVEAU 8-3-C



Vous allez engager le combat final contre le Dr Robotnik, et là, ce n'est pas du gâteau ! Attendez qu'il soit au sol pour rebondir sur lui, puis si vous êtes touché, dépêchez-vous de récupérer un maximum des anneaux que vous venez de perdre. Vous devrez lui retirer toutes ses hélices pour arriver à l'atteindre, ce qui ne sera pas chose facile, mais quoi qu'il arrive, ne restez jamais sans anneaux. Allez, bon courage...

NIVEAU 8

SONIC THE HEDGEHOG

C'EST LA FIN !

TÉLEPHONEZ AU SERVICE ASTUCES DE MEGA FORCE !

36-707-706

COMPOSEZ JUSTE CE NUMERO, SANS AUCUN INDICATIF, et vous connaîtrez les trucs et astuces de MEGA FORCE.

LES CODES ACTION REPLAY

LES CODES GAME GENIE

ASTUCES NOUVELLES CHAQUE SEMAINE

COMMENT ÇA MARCHE ?

FASTOCHE...

Après avoir composé le 36 707 706,

1 • TU CHOISIS LE SERVICE

1	2	3
ASTUCES	CODES ACTION REPLAY	CODES GAME GENIE

2 • TA CONSOLE

1	4
MEGADRIVE	MEGA CD

3 • TU SÉLECTIONNES L'ASTUCE QUE TU VEUX ENTENDRE.

LES TOUCHES "MIRACLE"

5	9	7	8
MODE TURBO	RETOUR EN ARRIERE	ALLER PLUS VITE	REPETITION

Demandez à vos parents la permission d'utiliser cette "HOT LINE" si vous avez moins de 18 ans.
Édité par TEOREL • 8,76 francs à l'appel et 2,19 francs la minute.

Ne manquez pas le numéro 30 de MEGA force ÉTÉ 94

Avec 2 cadeaux exceptionnels :

... et un livret "Special Astuces" de 68 pages

Un transfert "Mortal Kombat II" pour vos tee-shirts...

Dans tous les kiosques dès le 7 Juillet !

★ MASTER SYSTEM ★

SONIC

THE HEDGEHOG

Les jeux sur Master System nous réservent parfois quelques bonnes surprises et l'on peut dire, sans avoir à passer pour un "ringard", que Sonic Chaos en fait partie. Issu de la trilogie Sonic sur Master System, ce jeu n'est pas d'une grande difficulté, mais quoi qu'il en soit, il reste très agréable à jouer et l'acquisition des émeraudes n'est pas aussi facile que l'on pourrait le croire, surtout la cinquième. La capture des émeraudes se fait uniquement avec Sonic, et dès que vous aurez récupéré cent "rings" (anneaux), vous serez automatiquement téléporté dans un niveau caché. L'opération se répètera jusqu'à l'obtention de la cinquième émeraude et si vous possédez les cinq, alors vous découvrirez la vraie fin du jeu. Le Dr Robotnik devra capituler et vous céder la sixième émeraude. À vous de jouer...

CODES ACTION REPLAY
MASTER SYSTEM

00D29A99	Anneaux infinis
00D29A09	Invincibilité
0002970X	Choix de la zone (x = zone-1)
0002980X	Choix de l'Acte (x = acte-1)
0002BF00	Temps infini
00029902	Vies infinies

chaos

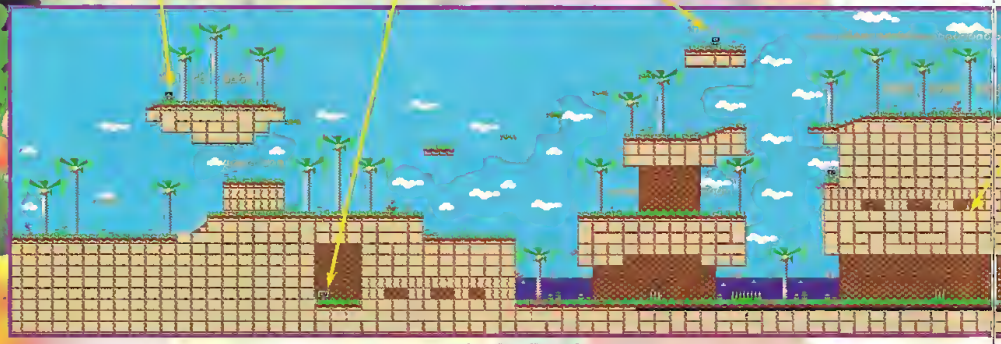
NIVEAU 1-1

Le soleil, la mer, les palmiers, cela ressemble à des vacances mais ce ne sont pas des vacances ! Lors de votre promenade, vous allez rencontrer des créatures un peu étranges, qu'il vaut mieux éviter si vous voulez augmenter votre espérance de vie, mais enfin, rien de bien méchant pour une première prise de contact...

Dans le téléviseur, vous pourrez récupérer un "skate" qui vous permettra de survoler le niveau, mais sa durée de vie est limitée.

L'invincibilité n'est pas négligeable au cas où vous feriez un faux pas...

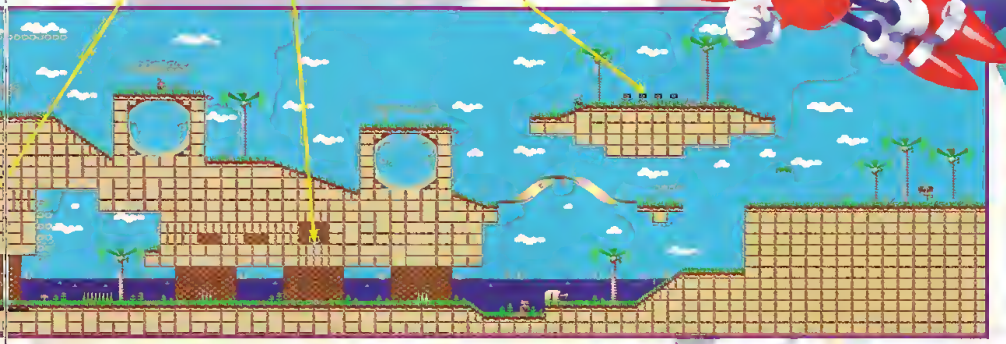
Une récompense après l'escalade des plates-formes !



Petit passage secret qui débouchera sur une bonne poignée d'anneaux.

Un passage secret avec une vie ? C'est la fête...

Quarante anneaux d'un coup, moi j'dis banco !



NIVEAU 1-2

Ce niveau a parfois des allures de parc d'attraction, mais ne vous y fiez pas car les pièges disséminés un peu partout dans ce stage peuvent vous stopper net dans votre élan.

Les "boots" magiques vous permettront d'exploser le record du monde du cent mètres, les doigts dans le nez !

Un petit coup d'invincibilité pour la route ?

Un passage secret avec une vie ? C'est gagné !

Encore des pompes magiques...

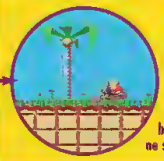
Un petit passage secret qui vous fera gagner du temps.

Si vous voulez jouer au "surfer" d'argent, c'est le moment.

NIVEAU 1-3

Vous ne récolterez que très peu d'anneaux au cours de ce niveau mais vous n'aurez aucune difficulté à les conserver face au premier Boss que vous allez rencontrer à la fin de ce stage.

LE BOSS



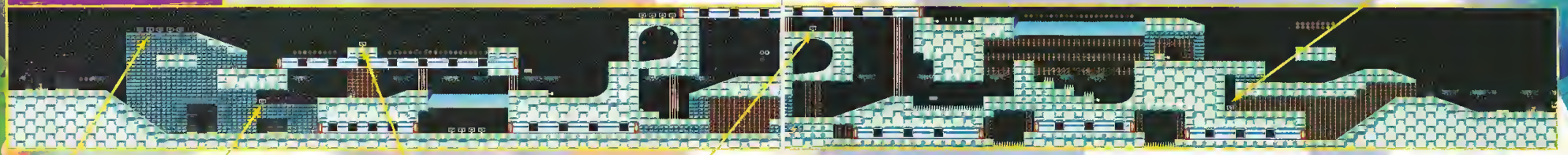
Ce premier Boss est une plaisanterie, que dis-je, une caricature ! Pour le vaincre, il vous suffira de vous poster à gauche de l'écran, puis de mettre Sonic en boule et de lui foncer dessus à toute berzingue. Ne lui soutez pas dessus, ça ne servirait pratiquement à rien.

SONIC THE HEDGEHOG chaos

THE HEDGEHOG SONIC chaos

NIVEAU 2-1

Ce niveau est super-long, il vous permettra de ramasser de "rings" à condition de déjouer tous les pièges qui se trouveront sur votre route. Comme vous pouvez le constater sur le plan, le passage supérieur est le plus juteux et le moins périlleux, mais si vous visitez tout le niveau sans vous faire toucher une seule fois, vous réaliserez une excellente opération.



C'est cadeau !

Cinquante anneaux sans effort !...

Ne négligez pas l'invincibilité, elle vous permettra de tailler la route à la vitesse grand "V".

Les chaussures magiques vous seront très utiles si vous voulez continuer par le niveau supérieur.

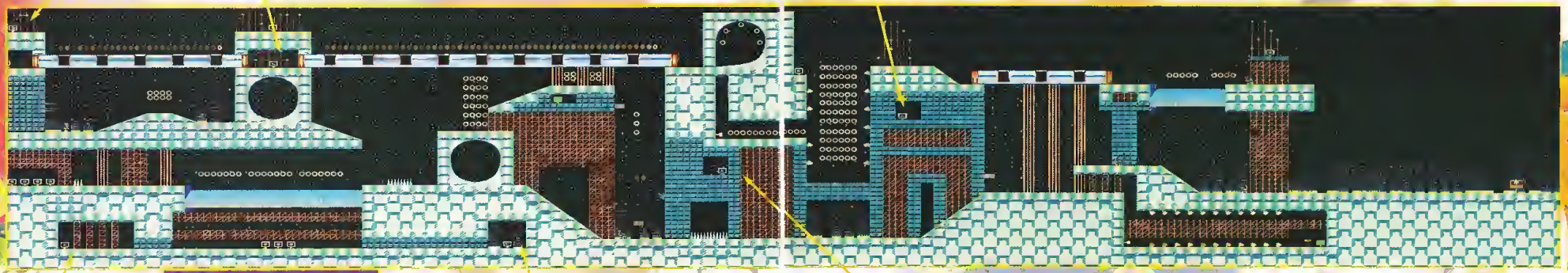
Avec ce qui vous attend en bas, je vous encourage vivement à récuperer cet item.

Même climat que dans le précédent niveau... Si vous jouez avec Tails, vous pouvez faire un véritable cartoo et votre score ne s'en portera que mieux. Il est vrai que lorsque l'on joue avec Sonic, c'est toujours un peu frustrant de ne pas pouvoir finir le niveau en ayant tout récupéré, mais comme dit ma grand-mère, on ne peut pas avoir le beurre et l'argent du beurre !

Une petite vie supplémentaire, ça ne peut pas faire de mal...

Encore des "gadillots" ?

Un petit "skate" pour finir en beauté.



NIVEAU 2-2

Une bonne paire de "godasses" pour la route.

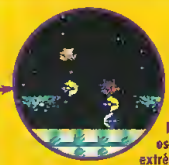
En cassant les briques, vous découvrirez un passage secret qui débouchera sur un item d'invincibilité.

Dans un petit passage secret se trouve une paire de "pêniches" toutes neuves. À vous de voir...

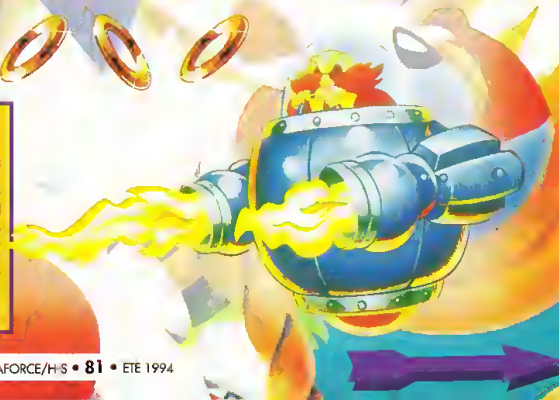
NIVEAU 2-3

L'invincibilité ne vous sera pas d'un grand secours...

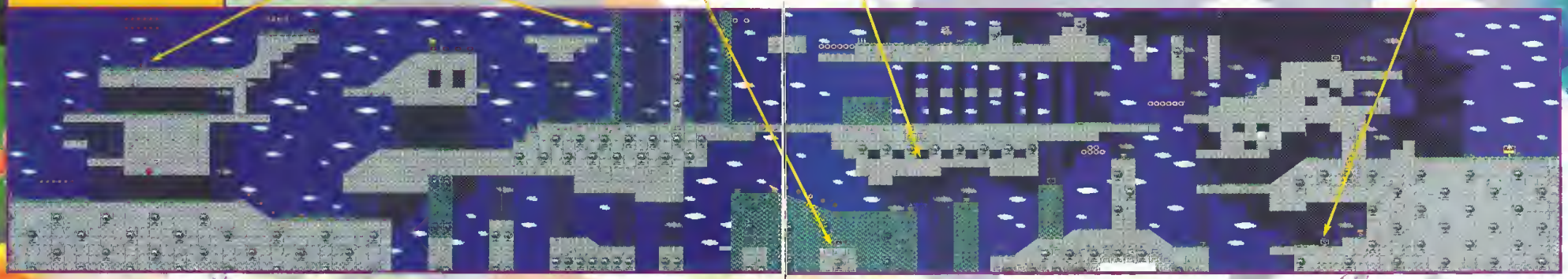
LE BOSS



Le "Boss" de ce niveau n'est pas facile à négocier au premier abord. Pour le trucider, il faut rebondir sur sa tête en évitant les sphères qu'il se fera un plaisir de vous envoyer. La meilleure façon d'éviter les sphères est de vous poster à l'une des deux extrémités de l'écran et de riposter aussitôt après l'esquive des boules. Ne soyez pas impatient si vous ne voulez pas avoir à l'affronter plusieurs fois...

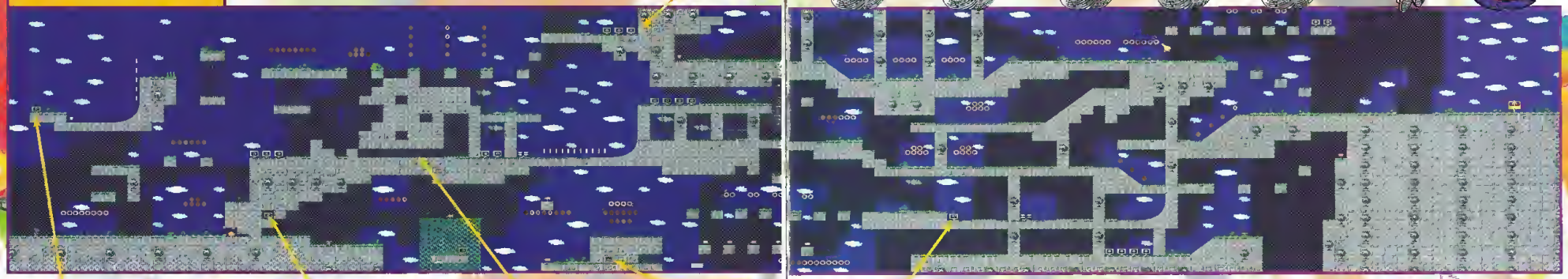


NIVEAU 3-1



Même ambiance que dans le niveau précédent, mais celui-ci est un peu plus grand et avec mon petit cerveau, j'ai parfois eu du mal à m'y retrouver. Vous n'aurez aucun problème pour récupérer des anneaux, mais prudence lorsque vous mettrez Sonic en boule, certains blocs partent "en sucette"...

NIVEAU 3-2



NIVEAU 3-3

LE BOSS

Pour accéder au Boss de ce niveau, il est préférable de passer par le haut, vous y trouverez plus d'anneaux, ce qui n'est pas négligeable. Ce Boss n'est pas très difficile à "ruiner", mais faites gaffe quand même. Lorsque vous le verrez arriver, essayez de passer derrière lui afin de ne pas être gêné par ses tirs, puis rebondissez sur lui et soyez sans pitié.

THE ADVENTURES OF SONIC the HEDGEHOG chaos

Pour traverser ce niveau, [illegible] s ennemis qui jalonnent ce parcours, faites bien attention [illegible] divers que vous risquez de rencontrer par mégarde. Vous pourrez casser certains blocs qui vous permettront d'accéder à des items ou des passages cachés, mais aussi à des gouffres dont vous n'êtes pas près de revenir...

Deux façons d'accéder à l'item de vie, à vous de choisir...

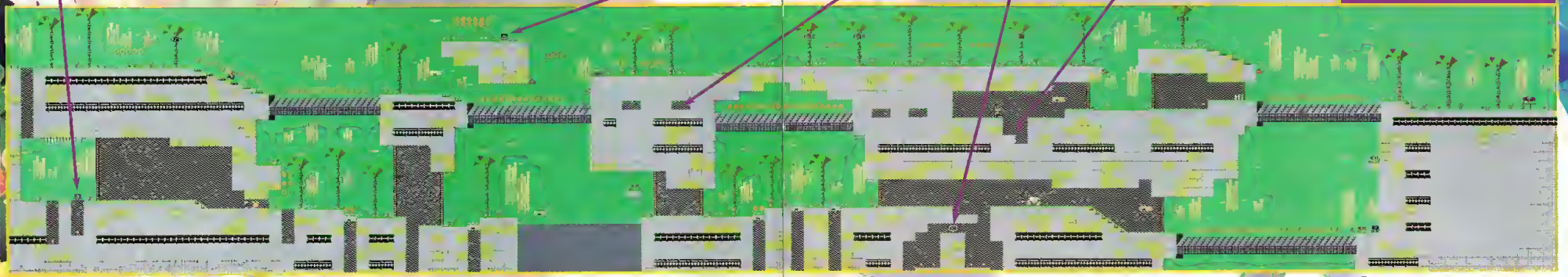
Ce skate peut vous faire gagner du temps.

Si vous passez par ce chemin, ne ralentissez pas.

Récupérer cet item peut vous coûter une vie...

Evitez de casser ces blocs, cela ne vous rapportera rien.

NIVEAU 4-1

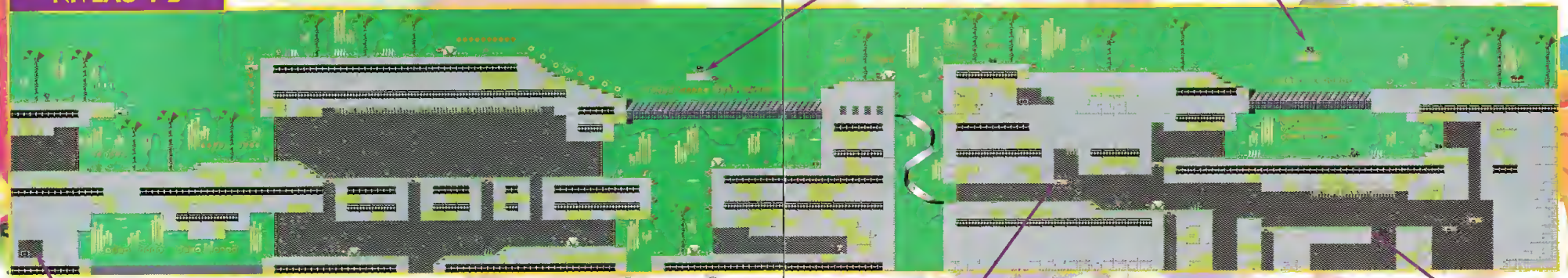


Récolter des anneaux dans ce niveau ne sera pas une mince affaire, car il n'y en a pas des masses et vous devrez rester sur vos gardes si vous voulez les conserver. Quelques petits pièges vicieux vous attendent, mais si vous êtes malin, vous devriez passer au travers.

NIVEAU 4-2

L'invincibilité ne sera pas de trop !

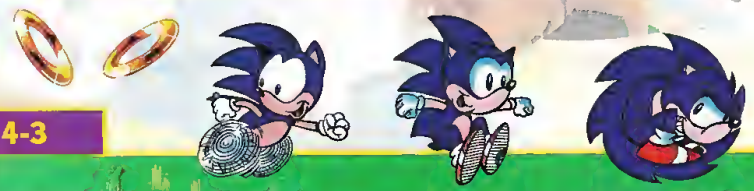
Une petite vie de plus ?



Le skate vous permettra de survoler la fosse en toute tranquillité.

Pour ne pas vous faire écraser par la plate-forme, effectuez des sauts afin de casser les blocs qui se trouvent au-dessus de vous.

Le précipice qui tue !...



NIVEAU 4-3

LE BOSS

Aucun problème pour arriver jusqu'au Boss, et pour le battre, ce sera un véritable jeu d'enfant. Dès que vous le verrez, rebondissez dessus à la verticale et si vous êtes bien positionné, vous pouvez vous permettre de lâcher la manette. C'est cool, non ?

SONIC chaos

SONIC chaos

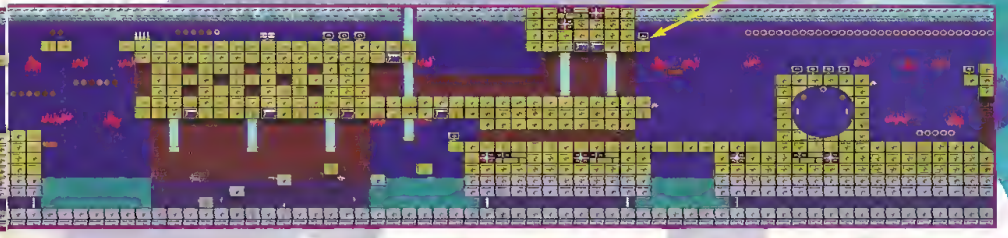
THE HEDGEHOG

NIVEAU 5-1

Ce skate vous évitera bien des péripéties.

Si vous n'êtes pas claustrophobe, rien ne vous empêche de vous emparer de cette vie.

L'invincibilité est cachée derrière cette colonne.

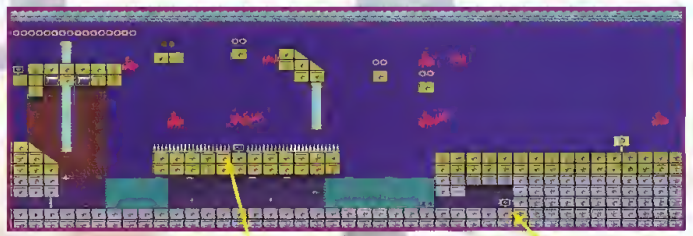


Avec ce skate, vous pourrez vous taper une belle brochette d'anneaux.

Si vous n'avez pas les poumons de Jacques Mayol, je vous déconseille fortement de passer par le niveau inférieur, d'autant plus que le niveau supérieur est nettement mieux "rémunéré". Cela dit, c'est vous qui voyez...

Il n'y a pas grand-chose à dire sur ce niveau, si ce n'est qu'il n'y a aucune difficulté notoire. En bref, un méga-score à l'arrivée, à condition de ne pas pédaler dans la semoule...

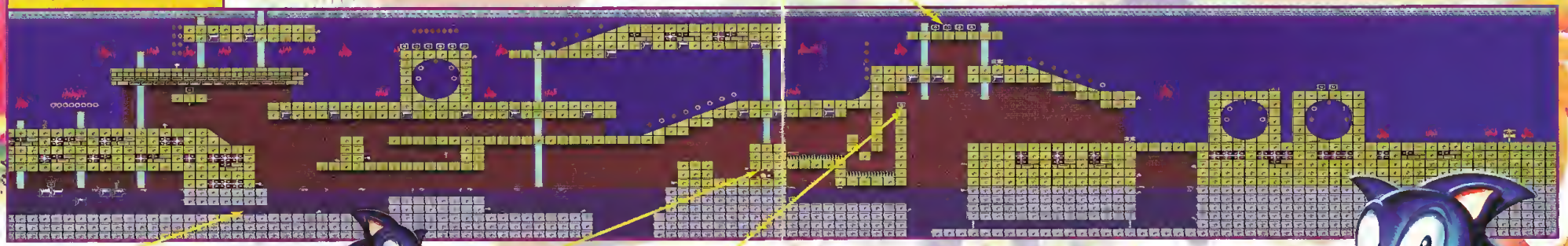
Avec un peu d'élan, vous atteindrez cette plate-forme sans problème.



L'invincibilité vous permettra de jouer au fakir !

C'est juste au cas où il vous manquerait une poignée d'anneaux...

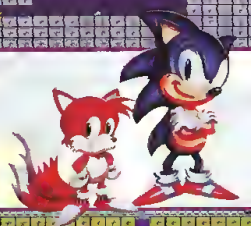
NIVEAU 5-2



Un passage secret qui n'étonnera personne.

Il est préférable de passer par le haut.

Pour vous emparer de cette vie, il vous faudra emprunter la petite plate-forme mobile et casser le petit bloc qui vous barre la route.



NIVEAU 5-3

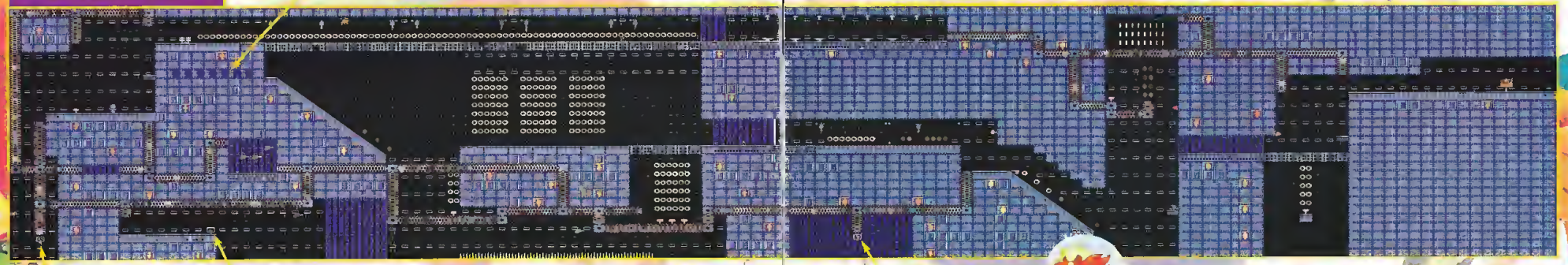
LE BOSS

Un Boss en plusieurs parties vous attend dans ce niveau. Tout d'abord, il vous enverra quelques sbires que vous pourrez éliminer d'un claquement de doigts, puis les choses sérieuses commencent. Vous allez voir une grosse boule arriver sur votre écran : rebondissez dessus jusqu'à ce qu'elle explose, ensuite elle se divisera en deux pour vous envoyer des missiles. Vous devrez alors esquiver la première vague de missiles, puis rebondir une dernière fois sur la demi-sphère et le tour est joué.

NIVEAU 6-1

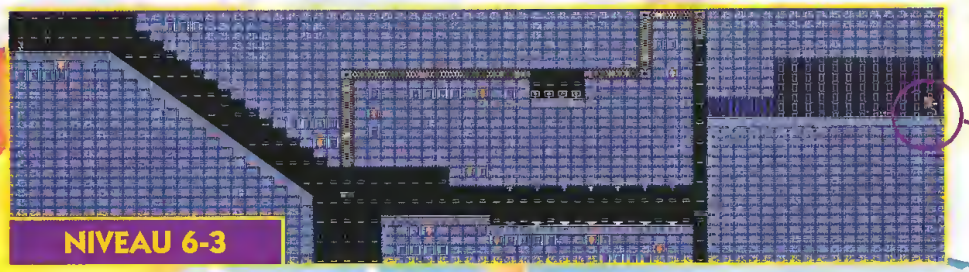
Là, ça va être carrément la "totale" ! Vous allez être aspiré dans des conduits et vous n'aurez que très peu de contrôle sur le dénommé Sonic. Je vous conseille d'utiliser la pause du jeu, pour avoir le temps d'observer les diverses options de parcours qui vont s'offrir à vous, sinon vous risquez de tourner en rond comme un lion en cage...

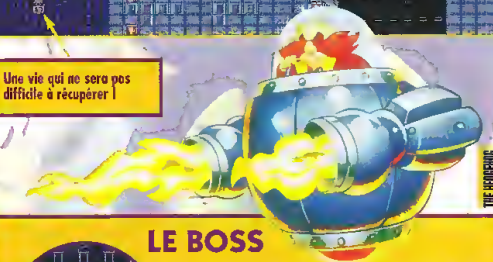
NIVEAU 6-2



Dans le même esprit que le niveau précédent, ce stage comporte de nombreux gouffres et, comme vous pouvez le constater sur le plan, il est préférable de passer par le niveau supérieur qui est nettement plus tranquille. Mais c'est à vous de choisir...

NIVEAU 6-3





THE HEDGEHOG

SONIC chaos

LE BOSS

Enfin la confrontation finale ! Récupérez le plus possible d'anneaux avant d'arriver devant le Dr Robotnik et des que vous le verrez, rebondissez un maximum de fois sur sa tête tout en évitant ses tirs jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. Mais attention, car il va revenir avec son fameux vaisseau et il va tenter de vous renverser. Pour le détruire une bonne fois pour toutes, évitez-le et rebondissez sur son bublot ; vous détruirez son vaisseau de pacotille et vous aurez gagné la partie.

ÉMERAUDE N°1

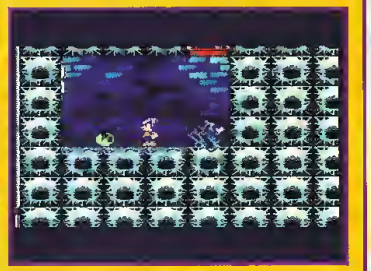
Prenez le skate puis volez tout le temps vers la droite sans omettre de récuperer tous les anneaux possibles, mais ne perdez pas de temps si vous voulez aller jusqu'à l'émeraude.

ÉMERAUDE N°2

Rebondissez sur les plates-formes pour aller chercher l'émeraude qui se trouve tout en haut du stage. Vous trouverez, au cours de votre progression, des bumpers qui vous seront indispensables et des horloges qui vous feront gagner du temps.

ÉMERAUDE N°3

Vous allez être aspiré par une tuyauterie... Ne touchez plus à rien et laissez-vous porter jusqu'au bout puis, lorsque vous arriverez vers la fin du stage, maintenez votre manette vers le haut et vous irez directement jusqu'à l'émeraude.

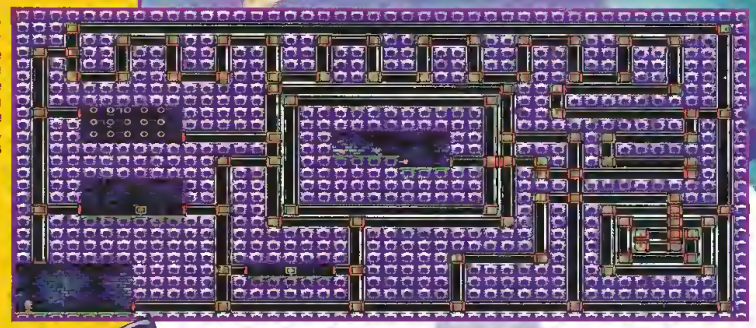


ÉMERAUDE N°4

Vous disposerez de très peu de temps pour récuperer cette émeraude. Il faudra vous servir des skates au maximum et voler en rase-mottes le plus possible afin d'arriver sans encombre jusqu'à l'émeraude.

ÉMERAUDE N°5

Ce stage est un véritable casse-tête chinois, et pour parvenir jusqu'à l'emeraude, la meilleure solution est d'utiliser la pause de la console afin de repérer le conduit qui vous permettra d'aboutir à la fin de ce stage d'enfer ; grâce à notre plan, vous devriez y parvenir sans problèmes. Bonne chance !



FIN

★ MEGADRIVE ★

SONIC 2

THE HEDGEHOG

Voici la deuxième aventure de Sonic sur Megadrive et cette fois, il sera affublé d'un comparse surnommé Tails. Ce curieux petit renard suivra notre héros partout dans ses déplacements, ce qui aura pour effet de vous agacer au bout d'un certain temps, mais pour affronter certains Boss, il ne sera pas de trop. La récupération des émeraudes ne sera pas une partie de plaisir, et vous devrez sans doute vous y reprendre à plusieurs fois...

Codes Action Replay

FFFE2.1004	Avoir toujours 99 anneaux
FFB02.B0001	Bouclier protecteur
FFFE1.90001	Pour sauter plus haut
FFF4.S.F00FF	Sonic blanc
FFFE1.2000	Vies infinies
FFFFB.1000X	X = nombre d'émeraudes en votre possession
FFFE2.4000F	Stoppe le chrono
0001F.05500	Jouer avec la version CEE sur machines US

LA PETITE RUSE QUI VA BIEN !!!

Voici un "tips" qui ne devrait pas vous laisser indifférent, à moins que vous ne le connaissiez déjà, ce qui ne m'étonnerait pas... Ce tips vous permettra d'accéder au niveau que vous voulez et de vous transformer en Super Sonic. Procédez de la manière suivante : allez dans le "Sound Test" puis sélectionnez les sons 19, 65, 09, 17 et appuyez sur le bouton C à chaque sélection ; quand vous avez fini, appuyez sur "Start" et dès que vous verrez Sonic et Tails ensemble dans l'écusson, appuyez sur A et Start en même temps et vous verrez le tableau de "Select Stage" apparaître.

Pour vous transformer en Super Sonic, réalisez tout d'abord cette première astuce ci-dessus, puis retournez dans le "Sound Test". Validez les sons 4, 1, 2, 6 avec le bouton C, puis choisissez le niveau souhaité, et dès que vous obtiendrez cinquante anneaux, la métamorphose sera instantanée. Vous ne pouvez en aucun cas transformer Tails avec ce code.

EMERALD HILL ZONE

STAGE 1

Pas si vite, Sonic, ce mur est creux et recèle de nombreux anneaux !

En sachant attendre la plate-forme, ovant les loopings, voici ce à quoi Sonic aura accès.

Un conseil, ne traînez surtout pas...

Continuez vers la gauche, afin de passer par le sommet des loopings.

Voici l'endroit où vous devrez sauter afin de rejoindre ce ressort qui vous mènera...

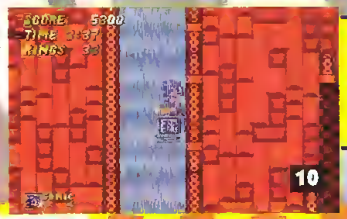
Et voici une vie pour ceux qui iront jusqu'au bout !

N'oubliez pas de sauvegarder, on ne sait jamais...

STAGE 2

Et vous voici aux endroits que vous croyiez inaccessibles !

Vous reprendrez bien un peu de "rings" pour la route ?!



Après un tunnel dissimulé derrière le premier, Sonic aura accès a une vie cachée.

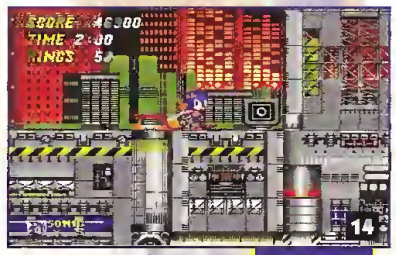
Observez bien le cliché, et déduisez-en que Sonic a trouvé là un excellent passage secret. Auriez-vous su le trouver ?

Il est hors de question d'avoir le vertige...

Et voici le Boss. Pour le battre, il suffit juste de lui sauter dessus lorsqu'il traverse l'écran. Rien de bien compliqué, en somme.

CHEMICAL PLANT ZONE

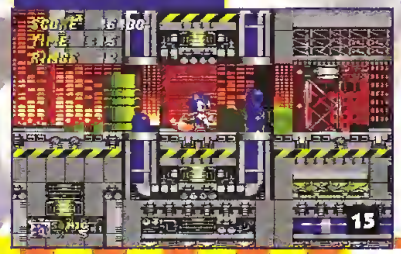
STAGE 1



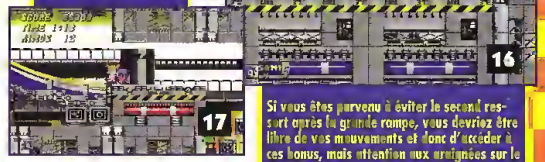
Pour récupérer ces deux télés, il faudra continuer vers la gauche et vous laisser tomber dans le vide pour revenir, ce qui est loin d'être évident.

Cassez le téléviseur avant d'utiliser le bumper.

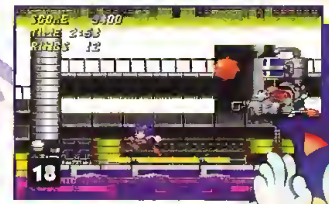
Voici des boules dont il faudra vous méfier comme de la peste, car même si elles semblent inoffensives, elles blesseront Sonic à coup sûr.



STAGE 2



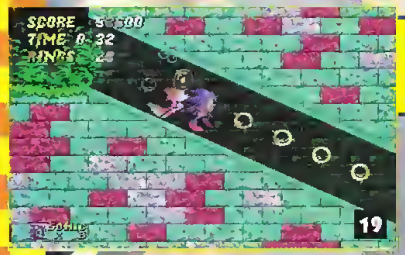
Si vous êtes parvenu à éviter le second ressort après la grande rampe, vous devriez être libre de vos mouvements et donc d'accéder à ces bonus, mais attention aux araignées sur le plafond qui n'attendent que vous.



Cette fois-ci, le Boss est un peu plus dur à battre. Tout d'abord, ne restez pas sur les extrémités de l'écran, car les plates-formes chutent à cet endroit-là. Puis attaquez Robotnik, et attendez-le lorsqu'il remplit son flacon pour vous le verser dessus.

AQUATIC RUIN ZONE

STAGE 1



Vous pourrez récupérer beaucoup d'anneaux dans les profondeurs mais attention de ne pas périr noyé.

Ce genre de situation risque de vous arriver souvent, mais avec un minimum de sang-froid, vous pouvez passer au travers.

STAGE 2

Passez ensuite par le haut, afin de découvrir cet utile point de sauvegarde.

Ah, le fameux Boss ! Pour le battre, rien de plus simple (enfin, si, faire un pas dans la rue, par exemple) : sautez sur le haut des poteaux dès leur sortie de terre. Vous n'aurez alors aucune flèche à esquiver.

CASINO NIGHT ZONE

STAGE 1

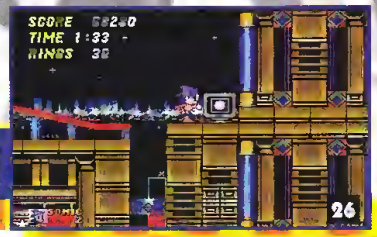
N'hésitez pas à sauvegarder, cela peut être utile...

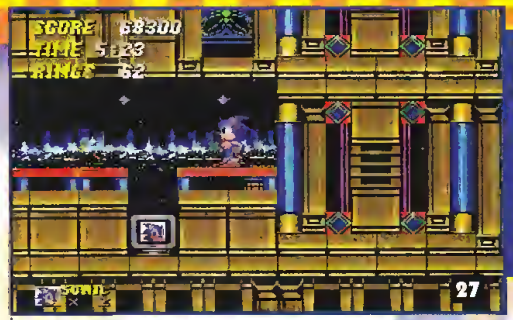
Rentrez donc dans l'une de ces machines infernales afin de gagner un max' d'anneaux.

STAGE 2

Juste après le 1er looping, sautez vers la gauche, et vous obtiendrez les bottes.

Prenez cet item, vous en aurez furieusement besoin pour la suite.



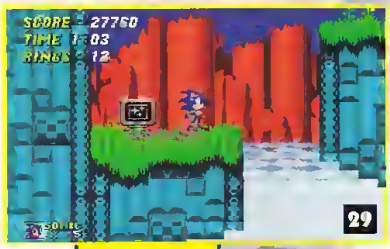


Dans un couloir étroit, précédez le cube bleu qui avance et recule, et une fois arrivé à un cul-de-sac, vous constaterez avec joie que ce cul-de-sac contient une vie. À propos, faites attention à la vôtre, car le cube ne manquera pas de vous écraser.

Pour venir à bout du Dr Robotnik il faudra tout d'abord esquiver les bombes que cette tête de mœud va vous envoyer et ensuite vous servir des flippers pour rebondir dessus.

HILL TOP ZONE

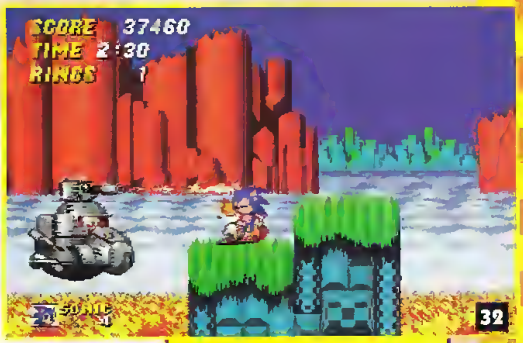
STAGE 1



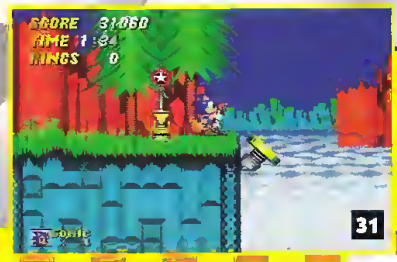
L'invulnérabilité vous sera très utile dans l'instant qui vient !!!

Alors, vous pensiez que seuls ces anneaux étaient présents ici ? Eh bien non, il y en a d'autres dans le couloir dérobé... !

STAGE 2



La meilleure tactique pour ruiner ce Boss est de rester au milieu sans se faire cramer les fesses et de lui rebondir dessus en évitant son lance-flammes. Un jeu d'enfant...



Tiens, un point de sauvegarde ? Eh oui, reprendre ce Stage depuis le début n'est pas très encourageant. Allez, je vous aide ; il se trouve après la 2ème nacelle.

MYSTIC CAVE ZONE

STAGE 1

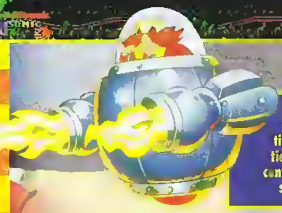
En vous accrochant à certaines lianes, vous pourrez actionner des plates-formes qui vous permettront de passer sans problème.

Faites donc un peu de balançoire pour vous détendre un peu.

STAGE 2

Faites gaffe, ces caisses peuvent vous broyer comme un fétu de paille.

Un petit coup de siège bonus avant d'affronter le Boss ?

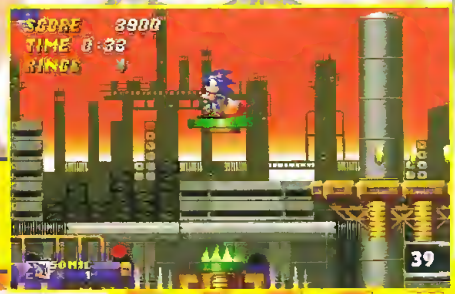


Le Boss vous envoie des stalactites ? Qu'à cela ne tienne, évitez-les et contre-attaquez, il ne s'en remettra pas.

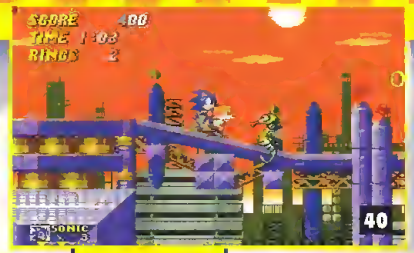
OIL OCEAN ZONE

STAGE 1

Si vous ne savez pas nager, vous risquez d'avoir des problèmes...



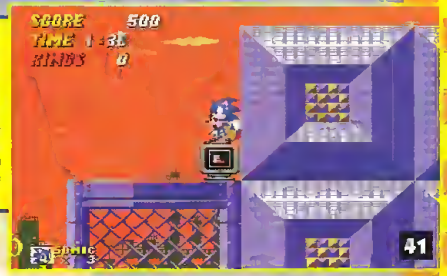
Montez sur ces plates-formes au bon moment pour accéder aux niveaux supérieurs.

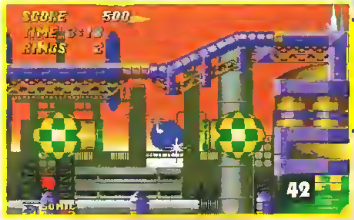


Attention, ces bestioles ne sont pas des amies...

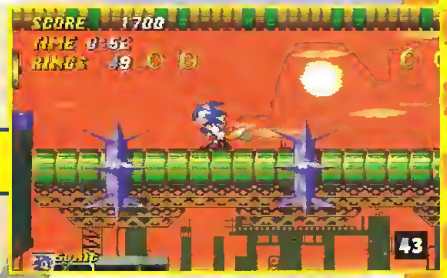
STAGE 2

Apres une chute parfumée de pétrole, Sonic, s'il prend correctement son élan, pourra atteindre ces bottes.





Lorsque vous êtes aspiré par ces boules, vous n'aurez alors plus aucun contrôle sur Sonic. À vous de voir...

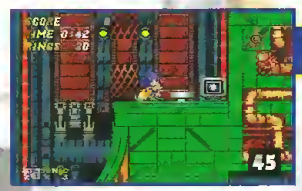


Un passage plutôt piquant, a negocier avec sérenité...

Ce Boss est assez dur. Soutez-lui dessus, puis lorsque sa tentocule sort, évitez son rayon au maximum. Faites particulièrement attention a la vague de feu bleue qui circule sur le sol.

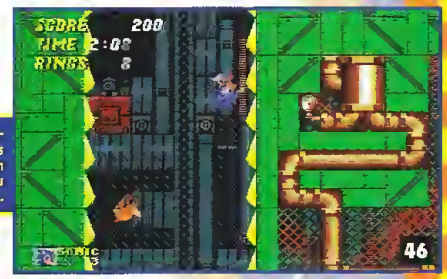
METROPOLIS ZONE

STAGE 1



Prenez d'abord cet item avant de sauter sur le bouton poussoir.

Tentez de maîtriser votre trajectoire au maximum dans les couloirs de ressorts, afin d'arriver, vers la droite, au point de sauvegarde vital.



Ces boulons sont assez pratiques pour gravir les étages, mais faites gaffe lorsque vous vous rapprochez du plafond...

STAGE 2

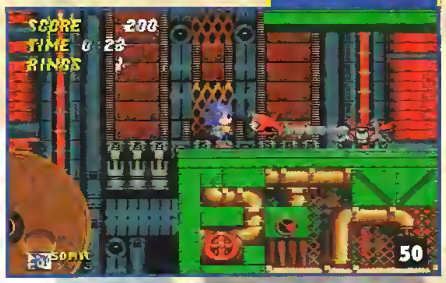
[illegible]

Après le 2ème engrenage de la 2ème série, allez vers le bas à droite, et sauvegardez, on ne sait jamais.

STAGE 3

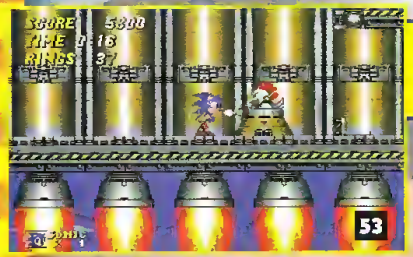
Ces plates-formes mobiles vous permettront d'effectuer une excellente récolte.

Ce crabe n'est pas votre copain, n'essayez surtout pas de lui serrer la pince...



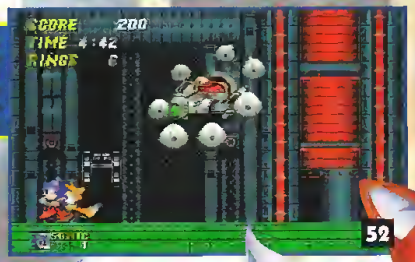
WING FORTRESS ZONE

STAGE 1



Après le 1er poulet, sautez sur la plate-forme du dessus et trouvez-y un bouclier.

Battez le Boss en restant à distance de ses boules, et sautez lorsqu'elles ne gravitent plus qu'en sa base.



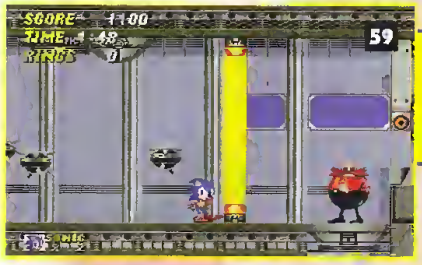
Une petite sauvegarde s'impose.

Et hop ! Au sommet, une vie !

Puis, plus loin, en vous servant de l'élan du tendeur, vous atteindrez ces anneaux difficilement accessibles.

Après les premières pautres se trouvent des objets intéressants.

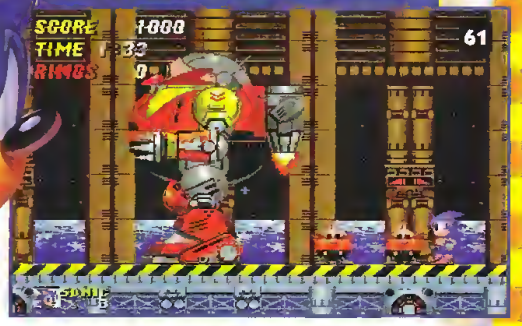
Trouvez la bonne trajectoire si vous ne voulez pas faire de la chute libre.



Et hop, un Boss. Pour terrasser cet ignoble individu, il faudra le heurter uniquement lorsqu'il s'ouvre, en prenant garde aux rayons qu'il pourrait lancer. Essayez de ne pas vous cogner sur les petites plates-formes pointues qui passent, elles font assez mal. Le mieux est de les attendre dans un angle et d'attaquer l'œil une fois ces 3 dernières de l'autre côté.

DEAD EGG ZONE

Oup's, on dirait que ça va chauffer. Très dur à battre, ce Boss ne sera pas plus vaillant qu'une crotte de nez une fois que je vous aurais communiqué la technique pour le battre. Attendez qu'il sorte de l'écran et réatterrisse sur le sol. À ce moment-là, lorsqu'il sera penché, sautez-lui sur le torse 1 fois, puis repartez, évitez le viseur, etc. Et vous verrez alors la fin de ce super jeu...



On dirait bien qu'arrive un sérieux concurrent !... Pour le battre, attaquez-le avant qu'il ne démarre, puis une fois sa scie mise en route, repartez et sautez-lui par-dessus. Lorsqu'il fonce sans s'être transformé en boule, vous pouvez lui foncer dedans en boule, vous, afin de lui causer des dommages.

THE END

Complétez votre collection !

N° 17 Mai 93

N° 18 Juin 93

N° 19 Été 93

N° 20 Septembre 93

N° 21 Octobre 93

N° 22 Novembre 93

N° 23 Décembre 93

N° 24 Janvier 94

N° 25 Février 94

N° 26 Mars 94

N° 27 Avril 94

N° 28 Mai 94

PIN'S MEGA FORCE
Attention, fin de stock ! Offre limitée dans la mesure des pièces disponibles.

LE CLASSEUR MEGA FORCE

Pratique pour conserver vos anciens exemplaires sans les abîmer, il peut contenir jusqu'à 12 exemplaires de votre magazine préféré. MAIS ATTENTION : ce classeur est destiné aux exemplaires de Mega Force dans son ANCIEN FORMAT (210 x 288), soit du numéro 1 au 14 inclus. D'autre part, ce sont là des fins de stock et cette offre est valable dans la limite des stocks disponibles, il peut être commandé à la pièce, mais nous vous proposons également 2 offres spéciales :- le "PACK A" : 5 anciens numéros au choix + 1 classeur = 220 FF port compris ! /- le "PACK B" : 12 anciens numéros au choix + 1 classeur = 420 FF port compris !

N° 29 Juin 94

Les dernières MEGA-SOLUTIONS de MEGA FORCE

Titre des jeux	Console	N° MF	Page
Aladdin	MD	20	48
Alien 3	MD	14	72
[illegible]	MD	20	72
Bart vs Space Mutants	MD	13	82
Batman returns	GG	19	86
[illegible]	MD	29	52
[illegible]	GG	17	78
Ecco the Dolphin (1ère partie)	MD	17	42
Ecco the Dolphin (2ème partie)	MD	18	116
Flashback	MD	21	66
Galahad (1ère partie)	MD	[illegible]	24
Galahad (2ème partie)	MD	18	72
[illegible]	MD	12	78
Gunstar Heroes	MD	24	86
Jungle Strike	MD	24	71
Landstalker (1ère partie)	MD	27	98
Landstalker (2ème partie)	MD	28	92
Mac Donald Global Glad. (1ère part.)	MD	[illegible]	131
Mac Donald Global Glad. (2ème part.)	MD	[illegible]	137
Master of Darkness	MS	16	58
Prince of Persia	MS	12	78
Shadow of the Beast 2	MD	15	81
Shining in the Darkness	MD	13	92
Shinobi 2	GG	12	32
Sonic 2	MD	16	48
Sonic 2	MS	16	76
Tiny Toon (1ère partie)	MD	21	72
Tiny Toon (2ème partie)	MD	[illegible]	48
Virtua Racing	MD	30	96

Bon de commande

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort, 103, boulevard MAC DONALD, 75019 PARIS

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE ☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris) ☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

Le n° 9 est livré avec la K7 vidéo SEGA n° 1

☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12 ☐ n°13 ☐ n°14 ☐ n°15 ☐ n°16 ☐ n°17 ☐ n°18 ☐ n°19 ☐ n°20 ☐ n°21 ☐ n°22 ☐ n°23 ☐ n°24 ☐ n°25 ☐ n°26 ☐ n°27 ☐ n°28 ☐ n°29 ☐ Hors-Série n°1

soit un total de .... (nb d'exemplaires) x .... (prix unitaire) = ... FF

☐ Je commande l'offre spéciale "classeur" ☐ "PACK A" ☐ au prix de 220 FF (France et DOM-TOM, port compris) ☐ au prix de 270 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 5 anciens numéros désirés ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ "PACK B" ☐ au prix de 420 FF (France et DOM-TOM, port compris) ☐ au prix de 520 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 12 numéros choisis : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Je commande .... pin's MEGAFORCE (30F)

☐ Je commande .... classeur à (210 x 288mm) : ☐ 65F (France, port inclus) ☐ 75F port (Étranger, port inclus)

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE : ....

CP : .... VILLE : ....

PAYS : .... TÉL. : .... AGE : ....

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE : .... FF

J'AI UNE ☐ • MASTER SYSTEM ☐ • MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR ☐ • MEGA CD

★ MASTER SYSTEM ★

★ GAME GEAR ★

LES CODES

00D2 9905	Invincibilité (6 rings minimum)
00D2 9803	Vies infinies
00D5 0213	Delta-plane dès le départ
00D5 2876	Sonic court sur sa tête
00D2 B9FF	Temps infini, score = 999 000...

Après la solution "Megadrive", Mega Force ne pouvait pas passer à côté des aventures du hérisson bleu sur Master System. Et c'est avec une grande joie que nous allons vous faire découvrir tous les niveaux de SONIC 2 sur MS. Tails, votre fidèle compagnon, vient de se faire enlever par votre plus grand ennemi : le Docteur ROBOTNIK ! Humilié par sa première défaite, ce dernier veut vous faire payer très cher la honte que vous lui avez infligée ! Pour délivrer le petit renard, vous devrez parcourir sept niveaux et collecter toutes les gemmes du chaos ! Voilà, le décor est "planté", à vous de jouer !

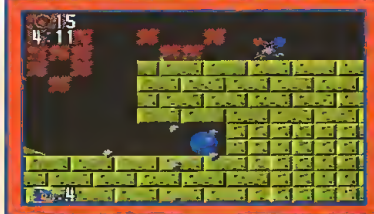
SONIC 2 THE HEDGEHOG

SONIC 2 THE HEDGEHOG

UNDERGROUND ZONE

ACTE 1

Dès le début du stage, dirigez-vous vers la droite, en prenant bien garde de ne pas tomber dans le trou, et continuez par le chemin du haut. Il vous faudra tenir compte du fait qu'il y a plusieurs chemins possibles, et ce sont souvent ceux du haut qui vous rapporteront le plus d'items. Mais ne négligez pas ceux du bas, donc prenez le temps et faites les deux !



4 Passage du haut : ne détruisez pas les briques que vous trouverez sur votre chemin, vous tomberiez dans un guet-apens.

Par le chemin du haut : au bout, vous arriverez sur une serie de Bumpers ou vous récolterez un nombre assez important d'anneaux !

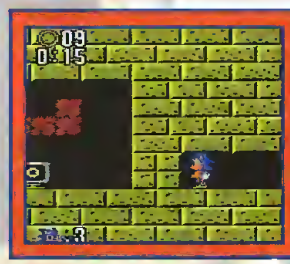
6

Si par mégarde, vous êtes tombé dans le passage inférieur, ce n'est pas totalement catastrophique, vous pourrez collecter un max d'anneaux !

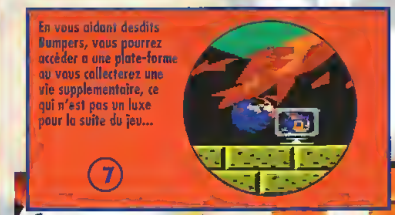
2

Toujours dans le passage du bas, vous arriverez à un moment sur un Bumper. Rebondissez dessus, et lors de votre rebond, dirigez votre manette vers la gauche : vous accederez à une vie supplementaire !

3



5 Si vous refaites le chemin du bas à reculons, vous pourrez, tout au bout, recupérer dix anneaux à travers un mur !



En vous aidant desdits Bumpers, vous pourrez accéder à une plate-forme où vous collecterez une vie supplementaire, ce qui n'est pas un luxe pour la suite du jeu...

7

ACTE 2

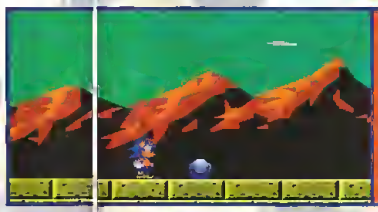
Dès le début de l'acte, vous pourrez découvrir une pièce cachée en cassant bon nombre de briques, mais je vous conseille, comme précédemment, de prendre le chemin du haut, et de revenir ensuite par celui du bas !

Toujours par le chemin du haut, vous pourrez casser un mur de briques à droite de trois bumpers, ou plusieurs anneaux et une vie vous attendent !

9

Lors de votre progression par le chemin supérieur, vous emprunterez un wagonnet qui vous propulsera sur une plate-forme où une bonne vingtaine d'anneaux vous tendra les bras. Continuez ensuite à droite, où vous devrez faire un méga-saut en vous aidant d'un trampoline geant.

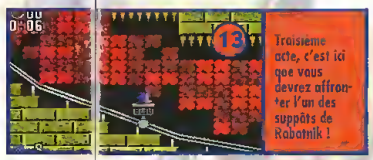
10



11 Au bout de votre saut, vous atterrirez sur une autre plate-forme où vous pourrez, ô joie, collecter votre première gemme du chaos !

12 Après avoir récupéré votre première émeraude, vous pourrez redescendre et emprunter un wagonnet. Il vous permettra de passer sans encombre une zone de pics assez dangereuse !

ACTE 3

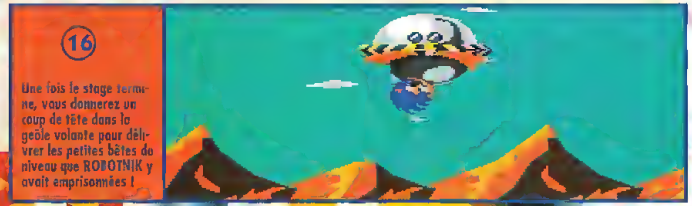


13 Troisième acte, c'est ici que vous devrez affronter l'un des suppôts de Rabotnik !

Et plus loin dans le stage, c'est ROBOTNIK en personne qui vous emmenera voir son protegé !

14

15 Vous voilà en face du premier Boss du jeu : un insecte géant qui essayera de vous gober tout cru. Pour le battre, c'est très simple, placez-vous comme sur la photo et sautez par-dessus les boulets qui arrivent en rebondissant sur vous, ce qui aura pour effet de les loisser se précipiter à vive allure en direction de l'ignoble bestiasse ! Six de ces boulets et l'insecte ira pleurer dans les jupons de sa mere !



16 Une fois le stage terminé, vous donnerez un coup de tête dans la geôle volante pour délivrer les petites bêtes du niveau que ROBOTNIK y avait emprisonnées !

SONIC 2 THE HEDGEHOG

ACTE 1

SKY HIGHT ZONE

En vous aidant du Bumper le plus à gauche, vous pourrez vous propulser toujours à gauche sur un terre-plein où une vie supplémentaire vous attend.

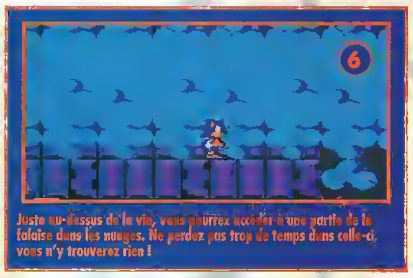
Lors du début du stage, dirigez-vous vers l'extrême droite où vous collecterez une vie supplémentaire. Après cela, partez par la gauche, et là, vous emprunterez plusieurs Bumpers et collecterez un certain nombre d'anneaux.

Sautez ensuite à droite puis continuez dans la même direction, vous emprunterez alors un deltaplane.

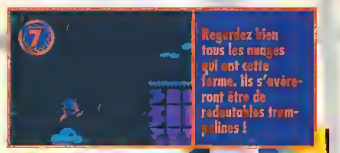
ACTE 2

Avec celui-ci, en le maniant de main de maître, vous pourrez naviguer dans une pluie d'anneaux !

En commençant le stage, descendez le plus en bas à gauche possible. Vous récupérerez une vie supplémentaire.



Juste au-dessus de la vie, vous pourrez accéder à une partie de la falaise dans les nuages. Ne perdez pas trop de temps dans celle-ci, vous n'y trouverez rien !



Regardez bien tous les nuages qui ont cette forme. Ils s'avéreront être de redoutables trampolines !

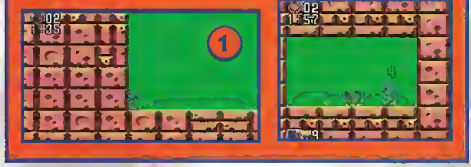
En vous servant de ceux-ci, vous accéderez à une plate-forme plongée dans les nuages, et vous pourrez y collecter plusieurs anneaux.

À droite de cette plate-forme, vous devrez rebondir sur deux nuages distants l'un de l'autre d'à peu près un écran.

AQUA LAKE ZONE

ACTE 1

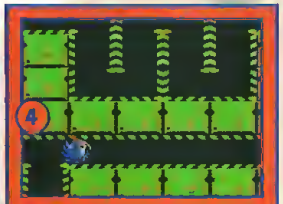
Descendez le plus à gauche possible, et là, vous pourrez passer à travers le mur et collecter une vie supplémentaire.



Un peu plus à droite, il faudra réaliser un saut assez difficile. En effet, vous devrez sauter dans un petit tunnel se trouvant à droite : pour y pénétrer, appuyez un dixième de seconde sur le bouton de saut, sinon vous sauterez trop haut et vous ne pourrez pas rentrer dedans.

ACTE 2

Plus loin, vous devrez vous servir d'une bulle pour pouvoir grimper le long de deux parois complètement lisses !

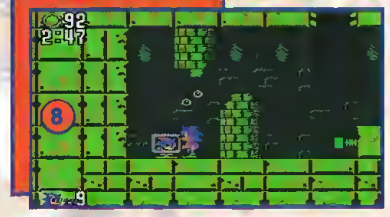


Dans ce deuxième parcours, vous emprunterez une sorte de tunnel qui vous propulsera à son gré vers l'une ou l'autre des sorties du niveau. Remarquez, vous pouvez influencer votre parcours en donnant une direction grâce à votre pad.

Plus loin dans le niveau, il faudra encore emprunter une bulle d'air pour pouvoir accéder à la partie supérieure du parcours.

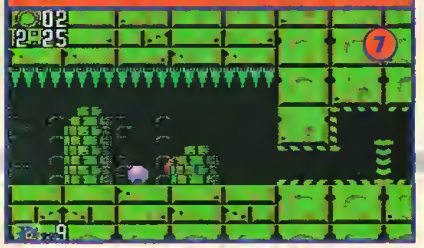
En haut de ce parcours, vous pourrez passer à travers le mur et recolter une potion d'invincibilité.

Puis, quand vous ressortirez de la pièce, vous déboucherez dans un autre endroit qui vous permettra de recuperer une vie supplementaire !

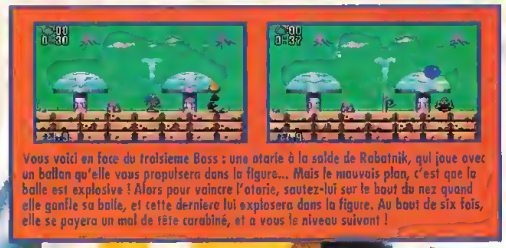


ACTE 3

Ensuite, vous emprunterez encore une fois un tunnel qui, si vous maintenez la direction de votre pad vers la gauche, vous amenera dans une pièce où vous pourrez collecter la troisième émeraude.



Après cela, vous devrez prendre pour la deuxième fois une bulle qui vous menera vers la sortie...



Vous voici en face du troisième Boss : une otarie à la solde de Robotnik, qui joue avec un ballon qu'elle vous propulsera dans la figure... Mais le mauvais plan, c'est que la balle est explosive ! Alors pour vaincre l'otarie, sautez-lui sur le bout du nez quand elle gonfle sa balle, et cette dernière lui explosera dans la figure. Au bout de six fois, elle se payera un mal de tête carabiné, et a vous le niveau suivant !

SONIC 2 THE HEDGEHOG

GREEN HILL ZONE

ACTE 1

Essayez de grimper à la cime de tous les lampings que vous trouverez, car sur ceux-ci, le plus souvent, des vies supplémentaires vous tomberont les bras !

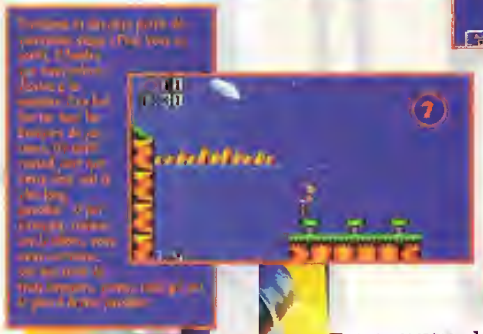
Vers le milieu du niveau, vous vous laisserez porter par une plate-forme au-dessus de pics, et vous pourrez, un peu plus à droite, récupérer un bonus d'invincibilité !

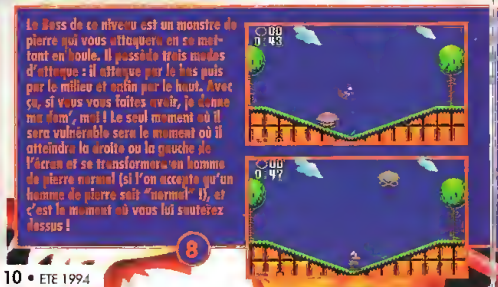
ACTE 2

Dès le début du stage, vous pourrez récupérer une vie supplémentaire.

En empruntant un Bumper, et en dirigeant votre manette vers la gauche, vous pourrez atterrir sur un looping géant et ainsi récupérer une vie.

Vers la fin du stage, vous vous propulserez à l'aide de plusieurs Bumpers et atterrirez sur une plate-forme qui renferme la quatrième émeraude !





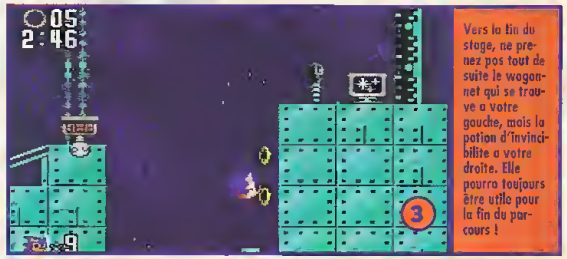
Le Boss de ce niveau est un monstre de pierre qui vous attaquera en se mettant en boule. Il possède trois modes d'attaque : il attaque par le bas puis par le milieu et enfin par le haut. Avec ça, si vous vous faites avoir, je donne ma dam', moi ! Le seul moment où il sera vulnérable sera le moment où il atteindra la droite ou la gauche de l'écran et se transformera en homme de pierre normal (si l'on accepte qu'un homme de pierre soit "normal" !), et c'est le moment où vous lui sauterez dessus !

GIMMICK MT. ZONE

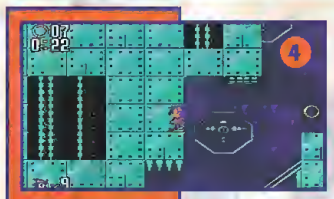
ACTE 1

Un peu plus à droite, vous passerez à travers le mur pour récupérer une vie supplémentaire !

Ah, ce sent bon la fin ! Vous allez vous retrouver confronté au système de l'apesanteur par le biais de roues qui tournent (remarquez, c'est un peu normal, on les a inventées pour ça !). Il faudra que vous sautiez sur celles-ci et que vous tourniez dans leurs directions pour pouvoir prendre de la vitesse et ainsi vous élever dans les cieux !



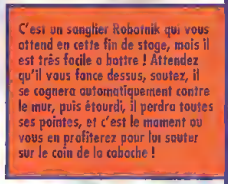
Vers la fin du stage, ne prenez pas tout de suite le wagonnet qui se trouve à votre gauche, mais la potion d'invincibilité à votre droite. Elle pourra toujours être utile pour la fin du parcours !



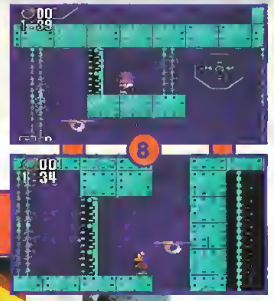
En ce début d'Acte, passez à travers le mur comme sur la photo et vous recupérerez une vie supplémentaire.

Vers le milieu du stage, en haut à gauche, vous pourrez collecter l'avant-dernière émeraude !

Plus loin vers la droite, vous passerez à travers le mur de droite et récupérerez par la même occasion dix superbes anneaux !



C'est un sanglier Robotnik qui vous attend en cette fin de stage, mais il est très facile à battre ! Attendez qu'il vous fonce dessus, sautez, il se cognera automatiquement contre le mur, puis étourdi, il perdra toutes ses pointes, et c'est le moment où vous en profiterez pour lui sauter sur le coin de la caboche !

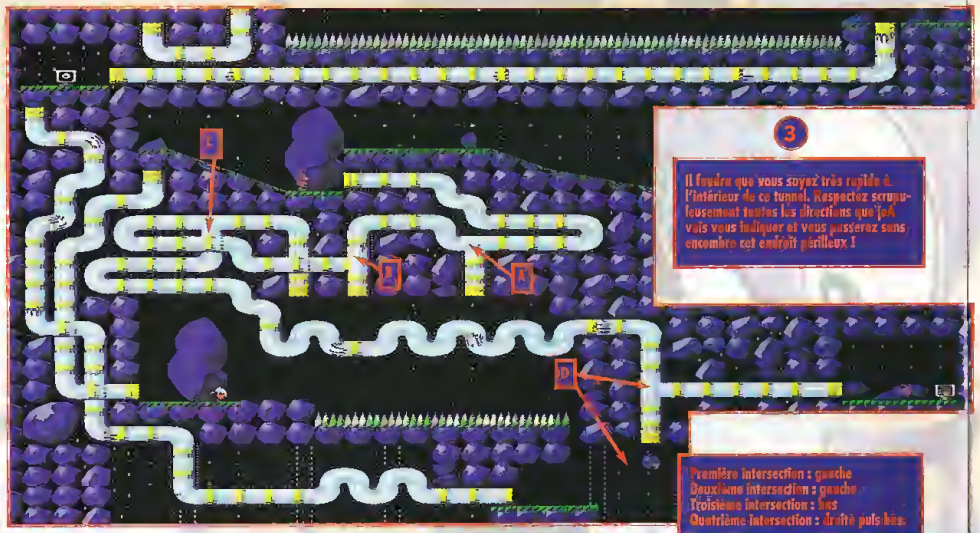


Bientôt le Boss ! Empruntez la série de plates-formes montantes que vous trouverez sur votre chemin et vous arriverez sans encombre au Boss !

SONIC 2 THE HEDGEHOG

SCRAMBLED EGG ZONE

ACTE 1



3 — Il faudra que vous soyez très rapide à l'intérieur de ce tunnel. Respectez scrupuleusement toutes les directions que l'on vous indiquer et vous passerez sans encombre cet endroit périlleux !

Première intersection : gauche
Deuxième intersection : gauche
Troisième intersection : bas
Quatrième intersection : droite puis bas.

Même procédure que pour le tunnel précédent :
Première intersection : bas
Deuxième intersection : droite
Troisième intersection : bas puis rapidement gauche.

ACTE 2

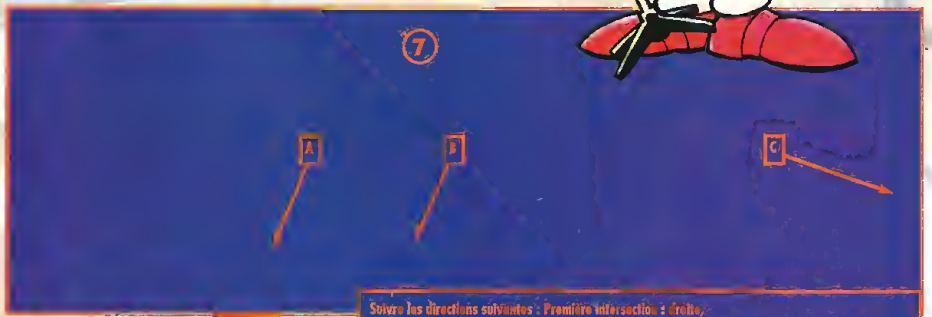
Prenez les plates-formes de droite, mais méfiez-vous des hommes bombes qui explosent à votre contact.

En empruntant le premier tunnel, dirigez-vous vers la droite à l'aide de votre pad, et vous déboucherez dans une pièce aux multiples anneaux !

Dans le même tunnel, placez votre manette vers le haut et vous déboucherez dans une pièce où vous pourrez récupérer une vie !

En haut desdites plates-formes, vous devrez faire un méga-saut de la mort, style Carl Lewis ! Non, sérieusement, il faudra que vous preniez votre élan et que vous vous mettiez en boule, et le toboggan sur lequel vous vous trouverez vous propulsera alors sans encombre de l'autre côté de l'écran !

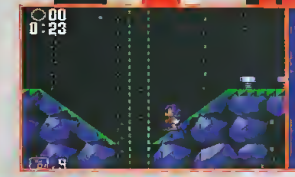
Vous déboucherez alors sur plusieurs tremplins qui vous mèneront à plusieurs vies supplémentaires, il suffit de bien sauter !



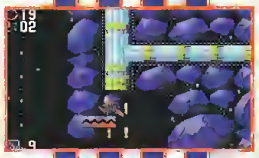
Suivez les directions suivantes : Première intersection : droite, Deuxième intersection : gauche, Troisième intersection : haut.

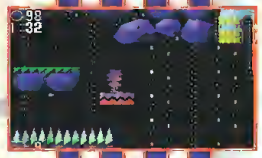
SONIC 2 THE HEDGEHOG

ACTE 3



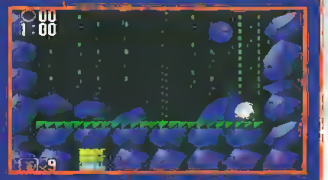
Il faudra vous méfier car, pendant un court instant, vous serez obligé d'emprunter des Bumpers qui, si vous n'y prenez garde, vous emmèneront tout droit dans un trou contenant plusieurs pics. Donc... prudence !

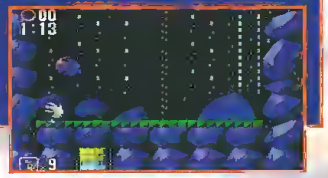




Vous allez devoir emprunter plusieurs plates-formes pour franchir un court chemin. Il vous faudra beaucoup de réflexes pour rester sur celles-ci et ne pas tomber sur des pics meurtriers.

Vous voilà en face du Boss : ô surprise, c'est votre double que vous allez devoir affronter ! Il est très facile à battre : pendant un court moment, il se met en boule et traverse tout l'écran ; faites de même, de manière à vous entrechoquer et ainsi à ne pas mourir écrasé par votre double ! Puis le Sonic de métal ira se mettre debout dans l'un des deux angles de la pièce ; profitez de ce moment précis pour lui sauter sur la tête et, au bout de six fois, le robot, en explosant, vous remettra la dernière émeraude ! Si vous avez récupéré toutes les émeraudes, vous aurez le droit d'accéder au stage secret et d'affronter Rabotnik. Par contre, si l'une des émeraudes vous a échappé, vous verrez la fin du jeu, mais vous n'aurez pas délivré votre ami Tails, dommage, non ? Vous savez maintenant ce qu'il vous reste à faire !...



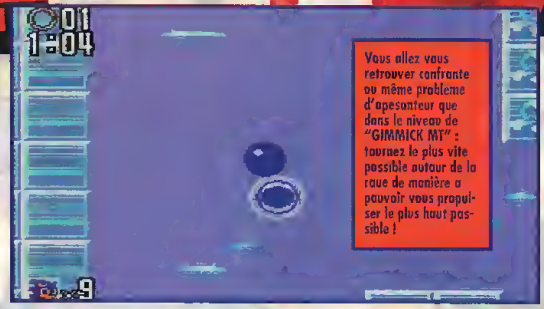


CRYSTAL EGG ZONE

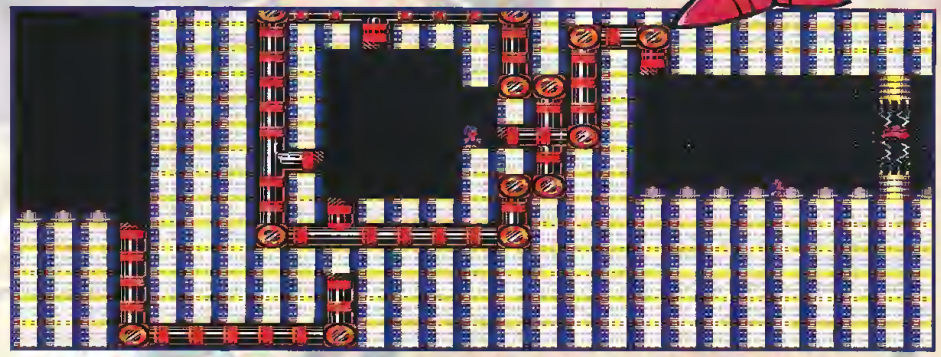
ACTE 1

Dans ce premier acte, pas grand-chose à craindre, mis à part les pics. Tiens, en parlant de pics, vers la gauche du jeu, vous pourrez prendre un bonus d'invincibilité et ainsi récupérer plusieurs anneaux en toute quiétude !

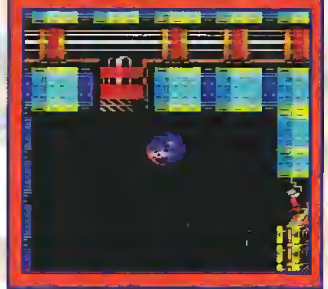
En ce début de second niveau, vous pourrez collecter une vie à droite du Bumper !

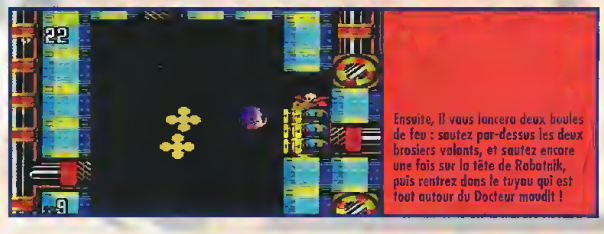


Vous allez vous retrouver confronté au même problème d'apesanteur que dans le niveau de "GIMMICK MT" : tournez le plus vite possible autour de la roue de manière à pouvoir vous propulser le plus haut possible !



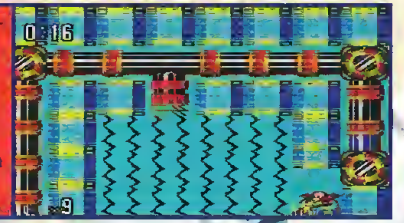
Vous voilà en face de votre ennemi de toujours, le tristement célèbre Docteur Rabotnik ! Pour commencer, sautez-lui dans la figure...





Ensuite, il vous lancera deux boules de feu : sautez par-dessus les deux brasiers volants, et sautez encore une fois sur la tête de Rabotnik, puis rentrez dans le tuyau qui est tout autour du Docteur maudit !

Vous resterez ainsi à tourner tout autour de l'ignoble malfaisant, puis après qu'il ait lancé deux éclairs dans la salle du milieu, vous retournerez dans la pièce pour faire sa fête à Rabotnik. Voilà, maintenant que je vous ai tout dit, à vous de jouer et bonne chance, les Megaforceurs !



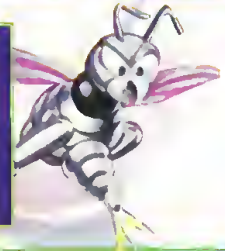
ben , c'est pos trop tôt, c'est LA FIN du dossier.

SONIC THE HEDGEHOG

Octobre 1991, un petit animal issu de l'imagination des créateurs japonais va débouler à fond les gamelles sur nos téléviseurs. Ce petit hérisson bleu, protecteur des animaux, va devenir la mascotte la plus connue des jeux vidéo avec son ennemi de toujours, j'ai nommé le docteur Robotnik. La surprise est totale car, à l'époque, on n'avait jamais vu un tel concept de jeu, Sonic étant capable de foncer à la vitesse de la lumière et de réaliser des sauts à faire pâlir Carl Lewis dans ses meilleurs jours. Nous n'allons pas vous faire l'affront de vous redonner la solution détaillée de ce jeu mythique, toutefois un petit récapitulatif n'est pas négligeable car on ne pouvait décemment pas oublier les premières aventures de Sonic !

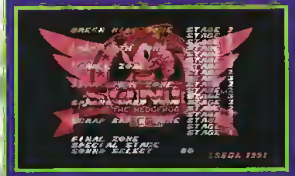
Codes Action Replay SONIC 1 Megadrive

00A35E60 ?2	Chaussures turbo
FFFFE00001	Commencer à n'importe quel niveau
0039F011C1	Sonic invulnérable
FFFE240000	Temps infini
FFFE570006	Commencer avec les 6 émeraudes
013aA06032	Vies infinies



SELECT STAGE

Voici un tips qui, si vous ne le connaissez pas — ce qui m'étonnerait ! —, vous permettra de commencer le jeu au niveau de votre choix. Il vous suffira de procéder de la manière suivante : à la page de présentation, faites haut-bas-gauche-droite lorsque Sonic remue son doigt, puis appuyez sur A et Start en même temps.



"RINGS" : LE MAITRE-MOT...

La quête de l'anneau est votre principal objectif, car plus vous en posséderez et plus votre espérance de vie augmentera. Cependant, la difficulté ne réside pas dans le fait de s'en emparer, mais plutôt de les conserver car tout au long de votre périple une multitude de pièges et de mutants n'auront qu'une seule idée en tête : vous les faire perdre !
Tous les cent anneaux, vous bénéficierez d'une vie supplémentaire, mais la "cerise sur le gâteau", c'est le stage-bonus. Pour y accéder, il vous suffit de posséder au moins cinquante anneaux à la fin du stage, et là, vous verrez apparaître un anneau géant. Pas d'hésitation, plongez à l'intérieur ! Dans tous les stages-bonus, vous pouvez récupérer une émeraude, et si vous parvenez à vous emparer des six autres qui sont disséminées dans les autres stages-bonus, alors vous pourrez assister à une fin complètement différente. Ce jeu comporte un certain nombre de passages secrets et pour les découvrir, il vous suffit de casser les murs ou de les chercher dans les parois, ils vous conduiront la plupart du temps dans des pièces où sont disposés des vies ou des anneaux en pagaille. À vous de jouer...

GREEN HILL ZONE

ZONE 1 - ACTE 1

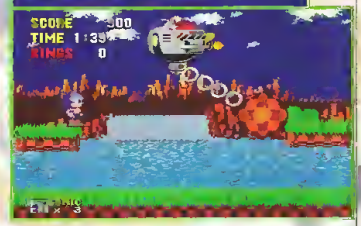
Vous allez voir de nombreux palmiers dans lesquels se cachent souvent divers objets tels que des téléviseurs qui contiennent de la vie, des protections contre les chocs ou de la vie supplémentaire. Vous y trouverez aussi des bumpers qui vous permettront d'atteindre des anneaux souvent haut perchés. Prenez le temps de fouiller tout le niveau afin de tout rafler sur votre passage car c'est dans ces trois premiers actes que vous aurez la meilleure possibilité d'augmenter vos vies et votre score.

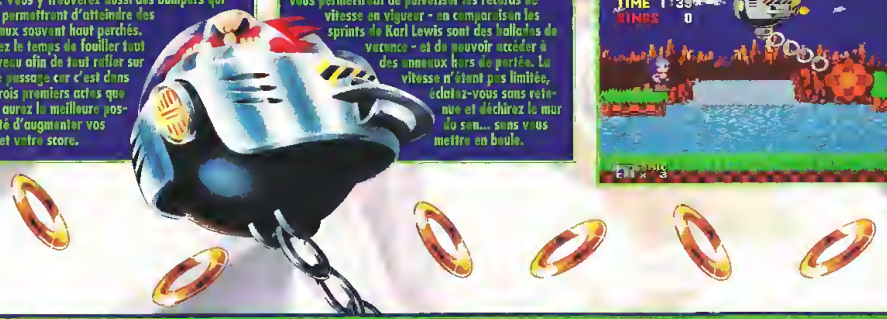
ZONE 1 - ACTE 2

Il y aurait du passage secret dans l'air que ça ne m'étonnerait pas ! Pour défoncer les murs, prenez de l'élan et mettez-vous en boule. Vous avez la possibilité d'obtenir des chaussures magiques qui vous permettront de pulvériser les records de vitesse en vigueur - en comparaison les sprints de Karl Lewis sont des balades de vacance - et de pouvoir accéder à des anneaux hors de portée. La vitesse n'étant pas limitée, éclatez-vous sans retenue et déchirez le mur du son... sans vous mettre en boule.

ZONE 1 - ACTE 3

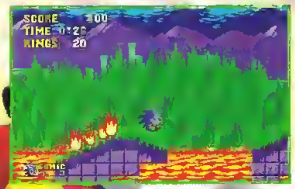
En cartonnant les télés qui contiennent l'invincibilité, vous pourrez traverser des passages délicats sans craindre de perdre tous vos anneaux. Outre les plates-formes mobiles et les pics, vous devrez parvenir devant le docteur ROBOTNIK sans trop de difficultés. Une énorme boule suspendue à son vaisseau va tenter de vous broyer, et votre salut ne tiendra qu'à un fil. Utilisez les deux plates-formes pour atteindre le vaisseau de Robotnik, puis évitez la boule en vous mettant à l'une des deux extrémités de l'écran sous les plates-formes. Rebondissez sur son vaisseau jusqu'à sa totale destruction. Lorsque Robotnik prendra la fuite, libérez tous les animaux en rebondissant sur la machine qui les emprisonne.





MARBLE ZONE

ZONE 2 - ACTE 1



De nouveaux éléments vont faire leur apparition, tels que des tubes que vous pourrez bouger grâce à des boutons-pressoirs, il vous suffira de monter dessus pour les actionner. Vous devrez ensuite pousser des blocs pour libérer certains passages, mais surtout n'oubliez pas d'esquiver les pics car vous périrez instantanément. Vous allez aussi rencontrer des petits blocs, vous les détruirez facilement en vous mettant en boule et en rebondissant dessus. N'avancez pas tête baissé et tout se passera bien.

ZONE 2 - ACTE 2

La température augmente et vous allez devoir naviguer sur des bassins de lave, ce qui ne serait pas trop difficile si vous aviez les embarcations adéquates, mais ce n'est pas du tout le cas. Vous devrez vous stabiliser sur un petit bloc en guise d'embarcation et vous n'aurez aucun droit à l'erreur à moins d'être invincible. Quelques plates-formes mobiles qui seront pas trop difficiles à negocier et d'autres petits pièges qui, si vous êtes adroit, ne devraient vous causer aucun problème.

ZONE 2 - ACTE 3

Vous risquez de vous faire embrocher régulièrement au cours de ce niveau. Pour éviter cette boucherie, vous devrez progresser lentement et anticiper sur les obstacles si vous voulez affronter le boss avec le maximum d'anneaux en poche. Robotnik est de retour à bord de son vaisseau d'operette. Pour le réduire en poussière, placez-vous sur la plate-forme de droite pour le toucher une première fois, puis sautez sur la gauche. Répetez la manœuvre jusqu'à l'élimination totale du docteur Robotnik. Pas de pitié pour la vermine.

SPRING YARD ZONE

ZONE 3 - ACTE 1

Les crabes que vous allez rencontrer ne sont pas vos amis, n'hésitez pas à les éliminer rapidement car ils risquent d'être une gêne au cours de votre progression. Les bumpers vous aideront à accéder aux étages supérieurs, mais observez bien les jarais car vous y trouverez de nombreux passages secrets. Le niveau est un peu plus corsé que le précédent, ne vous précipitez pas tête baissée si vous ne voulez pas gaspiller vos vies inutilement.

ZONE 3 - ACTE 2

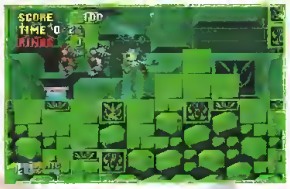
Vous allez pouvoir vous rendre compte par vous-même de l'utilité de la force centrifuge au cours de ce niveau. Ce dernier est bourré d'anneaux, c'est une excellente occasion pour vous d'augmenter votre espérance de vie et à vous protéger efficacement, et par conséquent votre score. Prenez le temps de fouiller entièrement le niveau pour y découvrir quelques passages secrets qui à mon avis vous seront fort utiles pour la suite des évènements.

ZONE 3 - ACTE 3

Rien de bien particulier dans ce niveau, vous allez retrouver les surprises habituelles, bonnes et mauvaises bien sûr. Faites le plein d'anneaux avant d'affronter le boss, c'est toujours utile. Vous revoilà en face de Robotnik, et celui-ci est bien déterminé à vous expédier au fond du gouffre. Pour ça, il va s'employer à retirer tous les blocs qui vous séparent du vide et ce n'est pas le moment de s'endormir. La meilleure façon de le contrer est de se placer complètement à gauche de l'écran, puis d'attendre qu'il arrive sur vous. Ensuite, décidez-vous d'un bloc vers la droite et, dès qu'il amorce sa descente, rebondissez sur la boîte de conserve qui lui sert de vaisseau. Répétez l'opération jusqu'à la fuite du félon.

LABYRINTH ZONE

ZONE 4 - ACTE 1



Ambiance aquatique, si vous avez les poumons fragiles ou, pire, si vous êtes cloustrophobe, un conseil, lâchez l'affaire... Vous allez être attaqué par des poissons mutants, des oursins bizerres, des boules hérissées de pics, des têtes de dragons cracheuses de feu, et j'en passe... Un régal pour les nerfs fragiles. L'abus de ce niveau est déconseillé pour la santé, à consommer avec modération.

ZONE 4 - ACTE 2

Si vous avez survécu à l'acte Un, vous survivrez à l'acte Deux. Même topo que dans le précédent, et la aussi vous devrez vous appliquer si vous voulez terminer ce niveau avec un maximum d'anneaux, ce qui ne sera pas une partie de plaisir. Vous aurez de plus en plus de mal à conserver vos anneaux, restez sur vos gardes car il vous sera difficile de récupérer toutes les emeraudes.

ZONE 4 - ACTE 3

Quelques toboggans version Aquaboulevard, des bouchons de liège en guise de bouée, on pourrait croire à des vacances organisées !! Vous n'aurez pas le temps de faire du lèche-vitrines au cours de ce niveau, etant donné que vous ne vous appelez pas Jacques Mayal, je vous conseille de repreadre votre souffle toutes les dix secondes. Curieusement, vous ne pourrez pas affronter Robotnik à la fin de ce stage, il va vous narguer, mais en aucun cas vous ne pourrez le toucher. Lors de la montee des eaux, vous devrez faire preuve de sang froid car tout au long de votre ascencion vous devrez éviter de nambreux pièges et aucun retard ne sera tolere. Si vous arrivez en haut en parfaite santé, alors vous pourrez delivrer les animaux et accéder au stage superieur.

STAR LIGHT ZONE

ZONE 5 - ACTE 1

Retour à la civilisation, mais les tions de vie se font de plus en plus rares et la quête de l'anneau devient une réelle nécessité. Vous allez pouvoir exploiter du nouveau la rapidité de Sonic, celle-ci vous sera profitable dans pas mal d'occasions, mais n'en n'abusez pas car vous risquez d'être stoppé aussi vite qu'un moustique contre un pare-brise de voiture. Vous n'allez pas rencontrer de difficultés majeures au cours de ce niveau, c'est juste une mise en condition pour la suite des événements.

ZONE 5 - ACTE 2

Retour en enfance, vous allez refaire de la balançoire mais cette fois-ci vous changerez de catégorie, vous passerez professionnel, alors oubliez les bacs à sable car dans ce niveau, c'est pratiquement l'école du cirque. Blague à part, familiarisez-vous bien avec ce type de propulsion car vous le retrouverez lorsque vous affronterez le boss dans l'acte trois et, si vous ne le maîtrisez pas parfaitement, vous risquez d'y laisser des plumes.

ZONE 5 - ACTE 3

Condensé des deux précédents niveaux, celui-ci ne devrait comporter aucune difficulté à part le boss de fin. Faites attention aux ventilateurs car souvent ils vous projettent sur des personnages pas très recommandables. Vous revoilà en face de Robotnik et cette fois vous allez pouvoir mettre à profit vos cours de balançoire. Pour l'obliger à tailler la route, vous devrez lui renvoyer ses bombes, et si vous êtes vraiment farfelu, vous pourrez vous en servir comme contrepoids pour attaquer Robotnik bille en tête.

SCRAP BRAIN ZONE

ZONE 6 - ACTE 1

Bienvenue dans le monde de la sidérurgie, de la passerelle escamotable au conduit d'aération, en passant par les rouages anti-gravité, tout y est pour vous faire passer un bon moment. À part quelques passages de plates-formes assez énervants, vous ne devriez pas avoir trop de mal à terminer ce premier acte.

ZONE 6 - ACTE 2

Vous risquerez d'être découpé en tranches par des scies circulaires geantes au cours de ce niveau, un bon timing s'impose pour eviter cette boucherie, sinon vous avez l'option grillade. À part les rouages anti-gravité qui ne sont pas forcement faciles a maîtriser du premier coup, le reste ne sera qu'un jeu d'enfant...

ZONE 6 - ACTE 3

D'entrée de jeu vous allez vous retrouver en face de Robotnik, qui n'hesitera pas a vous narguer, mais vous ne pourrez pas l'attaquer. Le sol se dérobera sous vos pieds et vous replongerez dans l'univers de Marc Harris alias l'homme de l'Atlantide. Vous devrez encore trouver la sortie avant d'acceder au "final fight".

LA BASTON FINALE

Cette fois-ci, c'est "Règlement de comptes à Gundalcanal" ! Le fameux docteur Robotnik va tenter de vous transformer en steack tartare ou en carpaccio pour les connaisseurs. Attendez le bon moment pour rebondir sur le piston à l'intérieur duquel se trouve Robotnik. Les séquences n'étant pas toujours les mêmes, il est fortement conseillé d'anticiper vos déplacements. Des boules d'énergie vont se diriger vers vous, choisissez le meilleur intervalle et sautez à la verticale lorsque les boules sont à votre hauteur, c'est le meilleur moyen de les éviter. Il vous suffira de huit coups seulement pour détruire la machinerie infernale du docteur Robotnik, et celui-ci va tenter de s'enfuir sur la droite, poursuivez-le et continuez à le bastonner. Vous devez lui montrer qui est le maître, soyez sans pitié. Votre mission est maintenant terminée, tous les animaux sont libres et l'infâme docteur Robotnik s'enfuit tel un pot sur une taille crée...

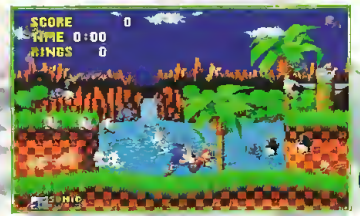


Image de fin

UN HÉRISSON BLEU AU "GOODS" DU JOUR...

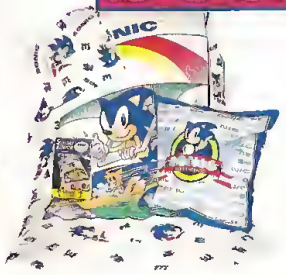
De l'imagination débordante d'un américain nommé Walt Disney naissait en 1928 Mickey Mouse, un souriceau rusé peint sur celluloïde, transformé pour l'occasion en mascotte des studios de cinéma portant le nom de leur créateur. Pour la première fois au monde, une souris allait déplacer les foules, séduire et servir d'ambassadeur à l'étranger pour une compagnie mondialement connue. Cinquante-trois ans plus tard, en 1991, les accros du paddle voient débarquer Sonic The Hedgehog sur leurs tubes cathodiques. La Megadrive et la télévision apparaissent comme les nouveaux vecteurs porteurs de ce héros en manque de notoriété, remplaçant ainsi le cinéma au charme incontestable. Le hérisson bleu auquel s'identifie Sega s'impose peu à peu sur le marché de la mascotte, au point de concurrencer l'animal aux grandes oreilles dont le quartier général se trouve à Orlando, en Floride - à moins que ce ne soit Anaheim en Californie, Disneyland étant plus ancien que Disneyworld. Aujourd'hui, Sonic est la figure de proue du géant de l'arcade japonais qui a le vent en poupe. C'est pourquoi, il fallait s'y attendre, "marketing" et "merchandising" en tout genre se sont empressés de prendre la relève de cet être de pixels en lui assurant une descendance fort abondante dont voici la plupart des représentants.

BENJI

SONIC TISSE SA TOILE...

Commençons la visite guidée par une énumération suivie d'une description des principaux articles issus de l'industrie vestimentaire. Lecteurs adorés, si vous avez entre 6 et 16 ans et que vous manquez de sous-vêtements affriolants, la société Jet Tricotage Toulousain a créé une ligne de slips et de chaussettes assorties, de maillots de corps et de T-shirts à l'effigie du hérisson hérissé qui en fera craquer plus d'une ! Les Studios Aventures, célèbres pour leurs produits dérivés des dessins animés Tex Avery, se lancent eux aussi dans les "goods" Sonic, avec des chaussettes dans le tan habituel donné par les créateurs de ce licencié. Des T-shirts sont aussi prévus d'ici à six mois, les droits ayant été acquis récemment. Idem pour la collection de sweatshirts Loisurewear, de l'entreprise brusseloise Magic, dont vous pouvez admirer les esquisses sur ces quelques pages. Une "banane" (sac en ceinturon) figurait même parmi les projets en cours, bien que le constructeur japonais n'ait pas donné son accord pour une future commercialisation. Enfin, si vous ne pouvez vous passer de la mascotte de jour comme de nuit, précipitez-vous dans la literie fantaisie la plus proche ! Peut-être aurez-vous la chance et le privilège de découvrir la dernière couette ou le dernier sac de couchage accompagnés de leurs oreillers assortis conçus par Lestro. Enfin, le matin en se réveillant, le collectionneur fou se devra de posséder l'un des peignoirs-éponge de la société strasbourgeoise S.D.E.

Toute la panoplie du parfait fan de la mascotte, dévoilée pour vous. Les vêtements pour enfants et les T-shirts Jet Tricotage Toulousain, les peignoirs-éponge S.D.E., les chaussettes fantaisie Studio Aventures et pour finir, les couettes et oreillers Lestro.



SONIC "LUDIC" !

Les jeux vidéo ne suffisent plus, vous aspirez à autre chose qu'un "Nedgehog" sur écran plat aux coins carrés ? No problemo ! Le quincaillier averti s'empressera de vous proposer tout un tas de babioles : du ballon de jeu traditionnel distribué par le Groupe Verpiot, aux puzzles tirés d'une gamme de jeux Nathan, en passant par les albums et les vignettes Panini, sans oublier tous les jouets, peluches, jeux électroniques Tomy et, bien entendu, les posters et autres dérivés. Pour les aficionados, il existe même des montres avec la frimousse du héros malin à des prix très variés (jusqu'à 500 francs). Sans oublier la série animée "Sonic & Sally" diffusée aux États Unis à l'heure actuelle. Ce cartoon reprend les aventures du hérisson speed, tombé amoureux d'une princesse du nom de Sally et vivant avec Tails et plein d'autres petits amis dans un monde constamment en proie aux désirs de domination de l'infâme Docteur Robotnik. On pouvait véritablement s'attendre au pire mais il n'en est rien. Et les amateurs français, jeunes et moins jeunes, de programmes TV pour enfants pourront peut-être en juger par eux-mêmes prochainement...

Pour se divertir, petits et grands peuvent acquérir des ballons gonflables Anagram, des ballons Mondo, des puzzles Jeux Nathan, des autocollants Panini et de très nombreux jouets Tomy.

Réveille-comme-t'hérisse. Sonic n'est jamais en retard. Mais qu'est-ce qu'il fait le soir de tout le monde... Pour les retardataires, ces montres bracelet sont en vente.

Outre le jeu vidéo Sonic-CD, des CDs audio "dance" à l'effigie de Sonic existent sur le marché. Rien à voir avec le hérisson bleu cependant, il s'agit purement et simplement d'une technique de marketing pour pousser l'acheteur à la consommation.

S COMME SONIC

Sachant que la majorité des fans du héros Sega se situent entre 10 et 16 ans, c'est sans étonnement que vous apprendrez qu'il se vend sur le marché de nombreux accessoires scolaires à son image. Si la société Verilhac, en France, a pensé à la papeterie (classeurs, cahiers ...), des firmes anglaises se sont spécialisées dans la distribution de sacs en tout genre (cartables, sacs de sport), gourdes, voire des baskets pour devenir le roi du Street Ball. C'est pourquoi le message qui suit s'adresse directement aux parents de gastronomes en culottes courtes qui tomberaient par hasard sur cet article : "Soyez vigilants ! Préparez la rentrée '94 avec soin car des dépassements de budget sont à prévoir !"...

La rentrée '94 approche et pour faire bonne figure face aux futurs camarades de classe, ces accessoires sont à disposition. La société Verilhac a déjà prévu toute une gamme de classeurs et de cahiers...

SONIC, C'EST PAS DU GATEAU !

Imaginez que vous échouiez sur une île déserte avec une pleine cargaison de "goods" Sonic cités précédemment ! Vous auriez de quoi vous habiller, faire du sport, vous divertir sans pour autant parer au plus pressé : la "bouffe". Eh bien, vous en rêviez, Sonic l'a fait ! Désormais, en cherchant bien (si vous traversez la Manche, surtout), vous pourrez boire et manger du hérisson bleu. Des canettes ou des gâteaux d'anniversaire sont en vente depuis quelques temps dans les supermarchés british, mais jamais vous ne me forcerez à disserter sur le goût de la chose (beurk !!!!).

Miam, miam ! Des sucreries et de la boisson Sonic en provenance direct d'Angleterre. A consommer avec modération, cependant !

Distributeur de Licences
ELG FRANCE
4, rue du Général Lanrezac
75017 PARIS

NOMS ET ADRESSES DES DIFFÉRENTS LICENCIÉS

Ballons gonflables métallisés
[illegible]
1-3, rue Étienne Oolet
93400 SAINT-OUEN

Montres
[illegible]
225, rue St Pierre
13352 MARSEILLE CEDEX 5

Gant jeu vidéo
CHAMPION GLOVE
Moulin de villez
27240 Danville

Linge de maison
[illegible]
Zone Industrielle
80320 CHAULNES

Verres à moutarde
EUROPÉENNE DE CONDIMENT
7, rue Jean Moulin
Z.I Cauchey / BP 49
21160 MARSANNAY LA COTE

Sous-vêtements pour garçons, slips...
[illegible]
22, rue du Chant-du-Merle
31029 TOULOUSE CEDEX

Couettes, oreillers...
[illegible]
BP 305
37403 AMBOISE CEDEX

Sweatshirts, collection Leisurewear
[illegible]
Park Avenue 140
1060 BRUXELLES
BELGIQUE

Ballons
RONDO GROUPE VERPIOT (distributeur)
80, rue de l'Abbé Groult
75015 PARIS

Puzzles
[illegible]
Immeuble Orsud
3-5, avenue Gallieni
94250 GENTILLY

Albums, autocollants...
PANINI FRANCE IMAGES
Z.I secteur BP 62
06702 ST LAURENT DE VAR

Peignoirs-éponge
[illegible]
13, rue du Maréchal Lefebvre
BP 56
67027 STRASBOURG CEDEX 1

Chaussettes
[illegible]
Rue des Abattoirs BP 182
71205 LE CREUSOT CEDEX

Jouets, jeux électroniques...
[illegible]
BP 01212
Ferney Voltaire Cedex

Papeterie / Posters
[illegible]
38220 VIZILLE

[illegible]
Z.I Vert Galant
8, rue des Oziers
95310 ST OUEN L'AUMONE

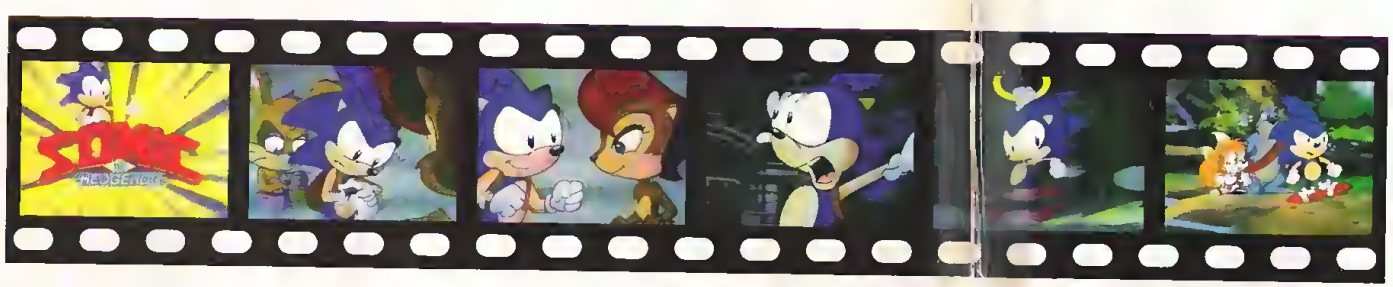
À QUAND LES ÉMERAUDES DU CHAOS ?

J'espère que le défilé de mode suivi du survol des produits dérivés Sonic qu'il est possible de trouver dans l'hexagone auront satisfait votre curiosité. Pour que la liste soit des plus exhaustives, je vous rappelle que des pin's, des COs et bientôt des verres à moutarde se trouvent ou se trouveront sur le marché en attendant mieux. Quant à moi, je m'en remets une nouvelle fois à ma Megadrive, cause-le adorée qui reste à la base du phénomène...

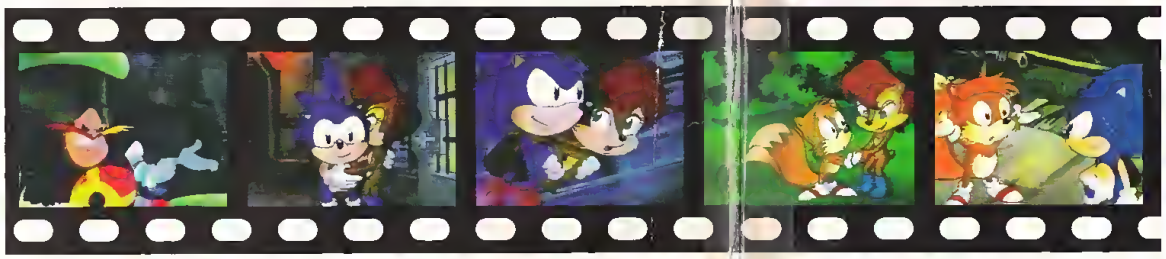
Le gant de jeu vidéo du Champion Glove pour les accros du paddle Megadrive

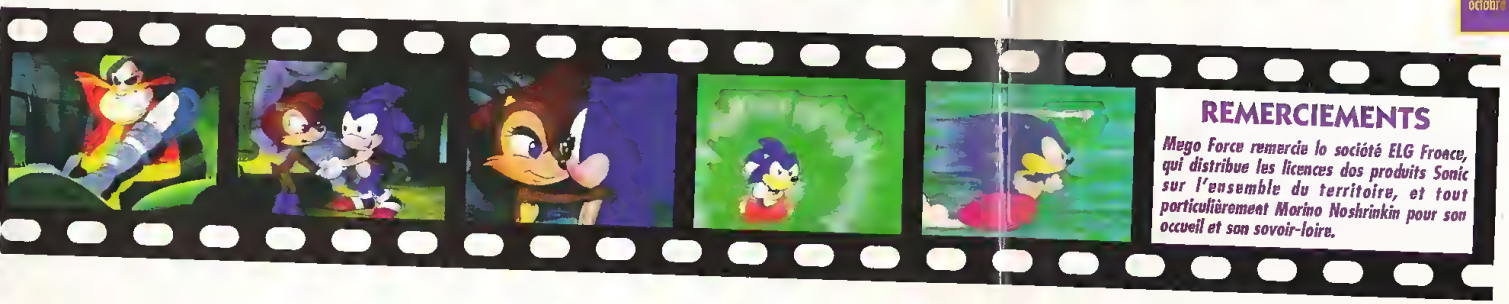
Voici pour vous, en exclusivité, les premières esquisses de la future ligne Magic de T-shirts et sweat-shirts Sonic. Bientôt sur vous !!!

Sonic fait son cinéma...



Quelques photos du dessin animé Sonic & Sally qui passe actuellement sur les écrans de TV américains. Bientôt chez nous ?





REMERCIEMENTS

Mega Force remercie la société ELG France, qui distribue les licences des produits Sonic sur l'ensemble du territoire, et tout particulièrement Morino Noshrinkin pour son accueil et son savoir-loire.

SONIC & KNUCKLES

Eh oui, vous ne rêvez pas, tel sera bien le nom des prochaines aventures de Sonic. Mais dîantre, qui peut bien être ce fameux Knuckles, un ennemi, un ami de Robotnik, un copain à Tails, la fiancée de Sonic ? Non, rien de tout cela... Knuckles n'est ni plus ni moins que le nouvel opposant de Sonic. Aussi puissant, aussi rapide que le hérisson bleu, Knuckles est agile.

Outre la possibilité de jouer en dirigeant Knuckles, de s'accrocher aux parois, de voler, cette nouvelle cartouche avec Sonic en vedette est un peu spéciale, voire même très spéciale, puisqu'elle permettra également aux joueurs, donc à vous, d'évoluer dans le monde fascinant de Sonic II ou Sonic III. Plus une cartouche d'extension aux précédents Sonic qu'un nouveau titre, "Sonic & Knuckles" vous permettra de redécouvrir vos anciennes cartouches. Ainsi, de nouveaux tableaux, de nouveaux passages secrets, seront présents à des endroits encore plus saugrenus qu'à l'habitude. De plus, Sonic & Knuckles vous permettra d'intégrer Knuckles à Sonic III. À vous la redécouverte du titre, avec non seulement un personnage nouveau, mais également des aptitudes bien différentes de celles que l'on connaissait. Sonic & Knuckles sera disponible entre le 15 et le 31 octobre prochain, lors d'une sortie mondiale.

MEGA
force
SEGA

MEGA
force
SEGA